Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 54 - DICEMBRE 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proofreading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Tiziano Capelli, Nicola Bartolini Carrassi,
Naomi Okita,Filippo Sandri, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

SAINT CLOTH

'Vestito Santo' è il significato di queste due parole, ma scritto in katakana (l'alfabeto sillabico che serve a 'tradurre' in giapponese termini stranieri) risulta incredibilmente simile al nome 'Santa Claus', ovvero Babbo Natale. Abbiamo scelto questa storia dell'esordiente Oriba Sekiro per farvi una sorpresa in vero spirito natalizio (anche se potreste rimanere scioccati, nel leggere il racconto), e per regalarvi la bellezza di 28 pagine tutte a colori (un quarto dell'intera rivista!), tanto per premiarvi della fedeltà e dell'entusiasmo che - a partire dallo scorso luglio - ci avete dimostrato. Proprio così: scoprire improvvisamente di poter contare su 4.000 lettori in più ci infonde nuova linfa vitale, e la 'Sorpresina Kinder' di questo mese è solo un assaggio di ciò che vi aspetta nei prossimi mesi! Grazie a tutti voi, e Buon Natale! Oh-oh-oooh!

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti impiegando i loro automi giganti più potenti!

UNO STAND PER AMICO

Intervista a Hirohiko Araki

DOSSIER

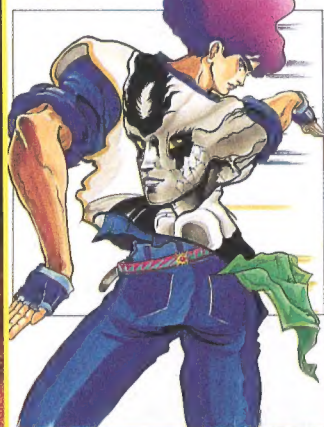
a cura di Andrea Baricordi
si ringraziano Naomi Orita
e Tiziano Capelli

KM - Prima dell'inizio dell'intervista, ci può dire telegraficamente le sue generalità?

HA - Il mio nome è Hirohiko Araki e sono nato a Sendai, in provincia di Miyagi, il 7 giugno 1960.

KM - Molto bene. Partiamo da JoJo, allora. Possiamo tranquillamente dire che questa serie sia l'unica 'saga generazionale' nata in Giappone. Questo rientrava nei suoi progetti sin dall'inizio?

HA - Solo in parte. Mi spiego meglio: l'idea base contava solo le prime tre serie, che avrebbero avuto il loro epilogo nel combattimento finale contro Dio Brando. Questo significa che ero già conscio del fatto che avrei creato tre diversi '**JoJo**', i quali sarebbero stati - in qualche modo - l'uno discendente dell'altro, e che le loro vite sarebbero state legate da un'unica comune maledizione. Comunque, devo dire che ai redattori non aggradava molto l'idea di cambiare il personaggio principale di una serie che funzionava bene: se i lettori non avessero accettato la novità, avrebbe potuto risolversi tutto in un clamoroso fiasco. Ma io insistetti per adottare questa soluzione, sia perché non desideravo fossilizzarmi per anni sullo stesso personaggio, sia

BAOH

perché volevo che la storia si evolvesse attraverso alcuni periodi storici ben precisi senza usare espedienti come la macchina del tempo. Fortunatamente ho avuto ragione io, e **Le bizzarre avventure di JoJo** sta continuando con successo dal 1987... L'anno prossimo festeggeremo il decennale!

KM - Oltre a questa idea rivoluzionaria, altri elementi sono risultati vincenti per il successo di JoJo. Stiamo naturalmente parlando del modo in cui i personaggi combattono, facendo uso delle Onde Concentriche prima e degli Stand poi...

HA - Questi elementi si sono aggiunti però solo in seguito. Devo dire che l'introduzione di due nuove tecniche di combattimento completamente inventate ha dato una piega molto particolare al fumetto: inizialmente doveva essere basato quasi esclusivamente su orrore, mistero e indagini archeologiche. Il combattimento ravviva sempre un manga seriale, ma non volevo impiegare gli standard usati da tutti. Mi ero impegnato per creare qualcosa di nuovo, e volevo che lo fosse completamente. Mi suggerirono di dotare i protagonisti di poteri ESP, ma la cosa non mi soddisfaceva, oltre a essere già stata abbondantemente sfruttata in decine di casi. I lettori avrebbero

BUSO POKER

Nel 1981 Araki debutta sulle pagine della rivista "Shonen Jump" (pubblicata in Giappone da Shueisha) con il manga d'ambientazione western **Buso Poker** (Armamento Poker). Fin dalle prime esperienze lavorative, l'autore inserisce nei suoi fumetti elementi nati da interessi giovanili, dai pistoleri infallibili alla Sergio Leone, alla passione per le carte da gioco. Già da questo primo manga, Araki inizia a citare nomi di personaggi celebri che ritiene suoi ispiratori: uno dei due protagonisti si chiama infatti Don Peckinpah (il cui cognome corrisponde a quello di uno dei più celebri registi della storia del cinema), e oltre a essere eccezionalmente destro con il revolver, è anche un accanito giocatore di poker. A dargli del filo da torcere, però, giunge in città l'altrettanto abile (sia con la pistola, sia con le carte) e misterioso Mike Harper. L'episodio è completamente incentrato su una partita giocata essenzialmente sul bluff, il cui epilogo catastrofico viene fornito dal testimone oculare della vicenda, un vecchio signore ex-barbone alcolizzato, a cui Araki riserva l'elegante compito di narratore.

potuto annoiarsi, e io non lo volevo. Così ho inventato il combattimento basato sul ritmo di respirazione e sulle Onde Concentriche che, in maniera quasi scientifica, dotavano i personaggi di poteri ben precisi. Per quanto riguarda gli Stand, ho voluto mettere insieme varie teorie, tra cui quella dell'aura che circonda ogni essere vivente e la lettura dei tarocchi.

KM - Ma i tarocchi sono solo 22, mentre gli Stand, a un certo punto, hanno iniziato a prendere spunto da altro..

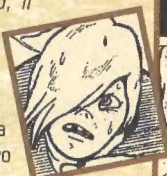
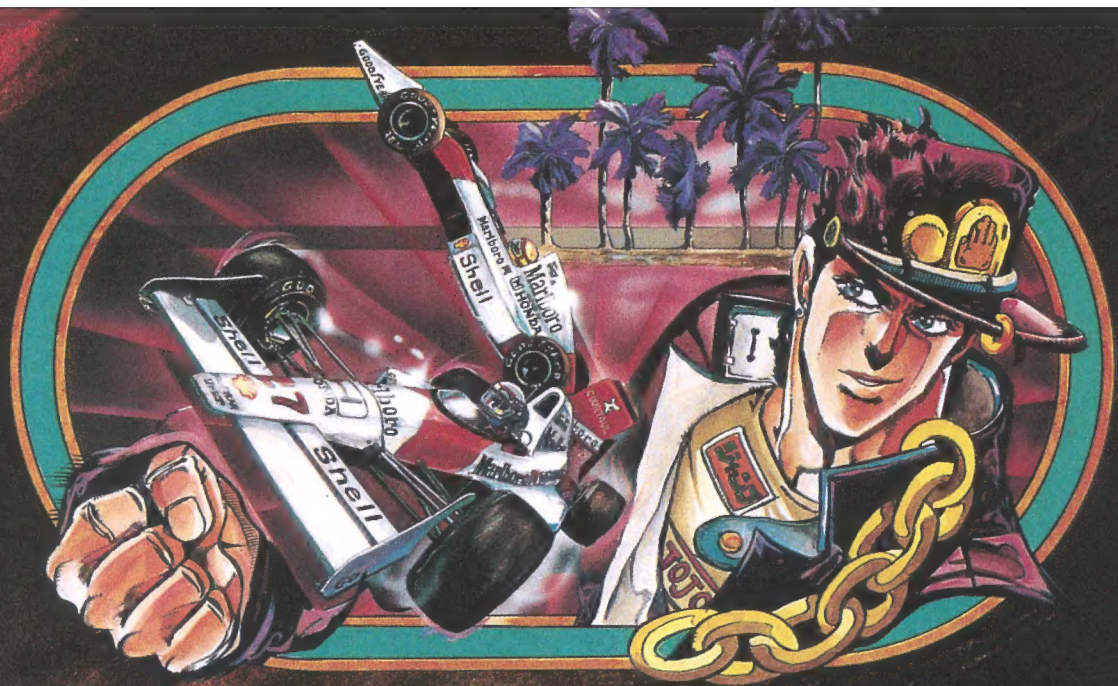
HA - Esattamente. L'idea era piaciuta molto, e io mi ero entusiasmato a tal punto da non rendermi conto che i nemici... stavano per finire! Ogni carta dei tarocchi donava un superpotere e un carattere ben preciso a ogni Stand, per cui non potevo inventarmi nuovi Arcani Maggiori: ho dovuto così ricorrere alle divinità egiziane. Basti pensare che inizialmente erano previsti solo 15 Stand, mentre ora siamo oltre il centinaio (Ndr: l'autore si riferisce all'edizione giapponese, non a quella italiana). Ho sempre cercato di infondere nell'aspetto grafico di ogni Stand un po' delle caratteristiche del paese da cui proveniva, ispirandomi a oggetti particolari come libri, bambole e così via, senza scadere nello scontato. La creazione dello Stand avviene sempre per gradi: prima le capacità, poi la forma; successivamente, doso le parti in modo da creare uno Stand che abbia un aspetto equilibrato ai propri poteri. Comunque, nonostante gli Stand siano la cosa più appariscente, devo dire che cerco di mettere molta più cura nella creazione e nella caratterizzazione dei personaggi umani.

KM - In Italia si sta attualmente concludendo la terza serie. Senza sbilanciarsi troppo sulla quinta, appena iniziata in Giappone, può spiegare ai nostri lettori cosa aspettarsi dalla quarta?

HA - La serie di Josuke Higashikata è ambientata nel 1999, un anno molto misterioso perché, oltre a chiudere un secolo, conclude anche il secondo millennio. L'uomo ha sempre avuto paura di certe date, e pensare che anche noi siamo vicini a quel momento di passaggio mi ha stuzzicato: è un futuro non troppo lontano, tale da essere considerato 'presente', realistico... Qualcosa di imminente e inevitabile che sta per accadere a tutti. Nella saga di **JoJo** il tempo ha una parte determinante, sia come filo conduttore, sia come conclusione della prima trilogia. Ora il tempo è la cornice stessa entro cui si muovono i personaggi. Avrei voluto lanciarmi anche su altri argomenti -

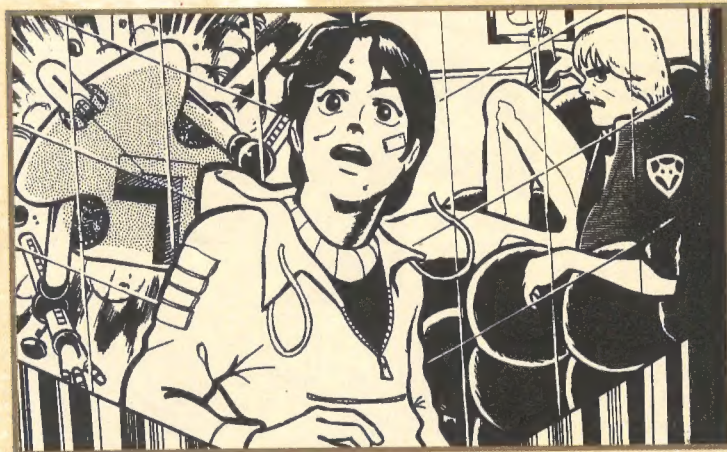
Hirohiko Araki è un personaggio davvero singolare, e nel suo studio (la Lucky Land) la musica la fa da protagonista ogni santo giorno. Per sommo dispiacere degli assistenti, i cantanti nipponici sono banditi dallo stereo. Qui sotto, l'autore durante la realizzazione dell'illustrazione a fianco, utilizzata dalla Shueisha come copertina di un lussuoso volume dedicato alla saga generazionale di **JoJo**.

OUTLAW MAN

Il 1982 segna la seconda uscita ufficiale in pubblico di Hirohiko Araki con **Outlaw Man** (Il Fuorilegge). L'ambientazione è ancora smaccatamente western e il tratto è evidentemente ispirato a quello di Osamu Tezuka, nonostante l'autore cerchi in tutti i modi di 'fingere' un maggiore realismo. Vengono rievocate atmosfere da *Il buono, il brutto, il cattivo*, e l'avventura è ancora quella classica, nata con il cinema degli anni Cinquanta e Sessanta. Sarà necessario attendere ancora qualche anno per vedere il vero stile di Araki all'opera.

uno fra tutti, l'Aldilà - ma temo che per il momento sia prematuro. A differenza delle precedenti, in cui i personaggi viaggiavano per mezzo mondo, lo scenario della quarta serie è una città. Anzi, la città: una città ipotetica, senza per questo volerla rendere ideale o invivibile. Morio-cho diventa sempre più definita e reale man mano che la storia procede: ha i problemi di una città vera, come il traffico, la politica, lo smaltimento dei rifiuti, la sanità. Uno scenario molto complesso per rendere più avvincente e credibile la storia, in pratica. Jotaro Kujo e la sua compagnia hanno intrapreso un lungo viaggio con una meta specifica, e a ogni tappa i nemici li attaccano continuamente per fermarli. In questo caso, i nemici aspettano di essere scoperti in giro per un unico centro urbano: se ci pensate bene, in questo modo è molto più difficile combatterli...

KM - In tutte le serie di JoJo si riscontrano numerose citazioni musicali, soprattutto fra i nomi degli avversari e degli Stand. Ma il nome del protagonista a chi lo dobbiamo?

HA - JoJo? A un musicista straniero che conoscono veramente in pochi, ma che a me piace molto! Il nome di Kakyoin, invece, non è una citazione musicale, ma si riferisce al luogo in cui sono nato, a Sendai. La musica mi accompagna sempre durante la creazione dei miei fumetti: devo molto ai Chicago, agli Yes, ai Led Zeppelin, a Jackson Browne, a Bob Dylan e a quasi tutta la musica anni Sessanta e Settanta. Mi piace molto anche Prince, e lo seguo tuttora. Sono sempre stato squattrinato, e per poter sentire un po' di musica dovevo 'appropriarmi' delle canzoni con un vecchio e scassatissimo registratore a cassette, avvicinando il microfono all'altoparlante della radio. Non avendo uno stereo, e dato che i dischi costavano troppo per le mie tasche, dovevo arrangiarmi così... Per quanto riguarda la musica giapponese, invece, devo dire la verità: non l'ho praticamente mai seguita in vita mia.

KM - Tornando al nome dei protagonisti, tutto quadra fino alla terza serie: Jonathan Joestar, Joseph Joestar, Jotaro Kujo... Ma

VIRGINIA NI YOROSHIKU

Dopo due western, Araki si decide al grande passo e sempre nel 1982 tenta la sorte con la fantascienza, anche se in **Virginia ni Yoroshiku** (Saluti alla Virginia) l'ambientazione è quasi solo un pretesto per dar vita a un thriller fra le stelle a bordo della navetta Delinjer: il giovane ingegnere Hiroshi Takemoto, il programmatore Matt Jackson e il robot Clyde devono risolvere una situazione di crisi stando attenti a non fare mosse false. Nonostante l'impegno, è possibile notare fin da subito che la FS non è la strada che Araki percorrerà, dato che le sue bizzarrie sono molto più legate ai personaggi stessi piuttosto che alla tecnologia.

nella quarta troviamo un Josuke Higashikata, che di 'jo' ne ha solo uno. Come la mettiamo?

AH - Con la quarta serie ho voluto iniziare alcuni di esperimenti narrativi, e così ho cercato di rendere più 'giocosa' la scelta dei nomi. Naturalmente, in Occidente è quasi impossibile comprendere perché anche il soprannome di Josuke sia **JoJo** e non - per esempio - **JoHi**, ma in realtà è molto semplice: entrambi gli ideogrammi che formano il nome Josuke possono essere letti 'jo'. Ho scelto apposta questo nome perché una volta scritto in kanji, qualsiasi lettore giapponese avrebbe potuto capire il gioco di parole. Mi dispiace per i lettori italiani, ma almeno ho riparato con la quinta serie.

KM - Perfetto, parliamo allora brevemente della quinta serie. E' ambientata in Italia e il protagonista è Giovanna Giorno...

HA - Già. E dato che il suo diminutivo 'GioGio' si pronuncia esattamente come **JoJo**, i conti tornano: ho richiesto alla Shueisha di cambiare anche la copertina, e ora nella fascetta in basso appare una sfilza di GIOGIO al posto del precedente JOJO. Comunque, sarebbe meglio chiamarlo Giorno Giovanna, dato che non è una...

KM - Non sveliamo troppo ai lettori italiani! Fra qualche tempo potranno leggerlo da soli, e in genere preferiamo non dare anticipazioni di questo tipo.

HA - Mi sembra giusto. Non tenevo conto del fatto che in Giappone la serie è in corso di pubblicazione, perciò alcuni 'segreti' che sono già stati svelati da noi non lo sono in Italia...

KM - Parliamo di lei come autore. Quando e come è nata la passione per il fumetto?

HA - Be', da ragazzo divoravo letteralmente manga e film, che sono entrati a far parte del mio modo di vedere il mondo. Ho iniziato a disegnare a sette anni, copiando i fumetti di Tetsuya "**Rocky Joe**" Chiba e Sanpei "**Ninja Kamui**" Shirato. Più che altro ero un vero appassionato di manga sui samurai, e mi piacevano moltissimo gli horror di Kazuo Umezu. Oh, sì, ero anche un grande fan dell'**Uomo Tigre**! Quando ho iniziato a disegnare fumetti come dilettante, avevo preso come modello Mitsuteru Yokoyama, autore di **Tetsujin 28** e **Babil Nisei**, ma anche

MASHONEN B.T.

Ed è ancora il 1982 quando Araki pubblica **Mashonen B.T.** (Il Giovane Mago B.T.), ormai lanciatissimo nel mondo del manga professionistico. Momentaneamente abbandonati i temi avventurosi, il giovane autore si fa forte di un'altra delle sue passioni giovanili, il gioco di prestigio. Il protagonista di questo fumetto è infatti un misterioso ragazzino incredibilmente abile con le mani, tanto che i suoi trucchetti e giochi di prestigio riescono a sconvolgere anche adulti smaliziati. Araki cerca il consenso dei lettori abbassando l'età dei protagonisti delle sue storie, in modo da renderle più consone al target della rivista, e fa centro. L'episodio pilota ottiene un buon successo di pubblico, e così i capo-redattori della Shueisha chiedono ad Araki di produrne alcuni nuovi episodi (sei in tutto, che verranno poi raccolti in volume solo nel 1984). Anche lo stile grafico inizia a cambiare, e i volti dei personaggi si ispirano ora più allo stile grafico di Shotaro Ishimori che a quello di Tezuka. L'episodio pilota (raccolto a parte nel volume **Gorgeous Irene**) è un giallo in perfetto stile Ellery Queen, con tanto di soluzione mozzafiato ed effetti speciali: ai lettori piace parecchio l'idea di un personaggio che risolva situazioni drammatiche applicando a esse tecniche di prestidigitazione, e così la miniserie è incentrata sulle vicende di (più o meno) tutti i giorni, ma con un tocco di magia in più. Nella pagina conclusiva di ogni episodio, l'autore si riserva uno spazio per spiegare nel dettaglio (con tanto di disegni) il trucco usato da B.T. per avere ragione dei suoi avversari. Questa tecnica narrativa da lui ideata torna più volte anche in **JoJo no Kimiyona Boken**, e usata addirittura nei combattimenti (es.: vedi **Action** 16, episodio "L'ultima onda").

Ikki Kajiwara, l'autore di **Tiger Mask**. A detta di tutti ero un bambino molto calmo, e mentre i miei coetanei si lasciavano trasportare dalla passione per l'aeromodellismo a radiocomando, io mi rifugiavo nei fumetti e nei film. Pensate che quando uscì il primo numero della rivista "Shonen Jump", io ero già lì a comprarlo e a leggerlo. Chi l'avrebbe mai detto che i miei fumetti sarebbero stati pubblicati proprio lì, e per decine di anni consecutivamente?

KM - Ha detto che anche il cinema è una delle sue fonti d'ispirazione...

HA - Soprattutto il cinema. A essere sincero, devo tutto al grande regista italiano Sergio Leone e ai suoi 'spaghetti western' con Clint Eastwood. Mio padre nutriva una passione smodata per quei film e quei personaggi, e io li guardavo assieme a lui. Peccato che mio padre non riesca a capire i miei fumetti! Ero anche un grandissimo fan di Godzilla e sono impazzito per **L'avventura del Poseidon**, anche se purtroppo non potevo andare al cinema troppo spesso a causa dei 'fondi' molto ridotti. Un'altra cosa che mi attraeva parecchio erano gli illusionisti, i prestigiatori. Mi esercitavo con le carte come loro, ed ero diventato anche piuttosto bravo. Gli sport, invece, non hanno influito molto: non amavo troppo quelli da fare in squadra, così frequentai per un po' una palestra di kendo.

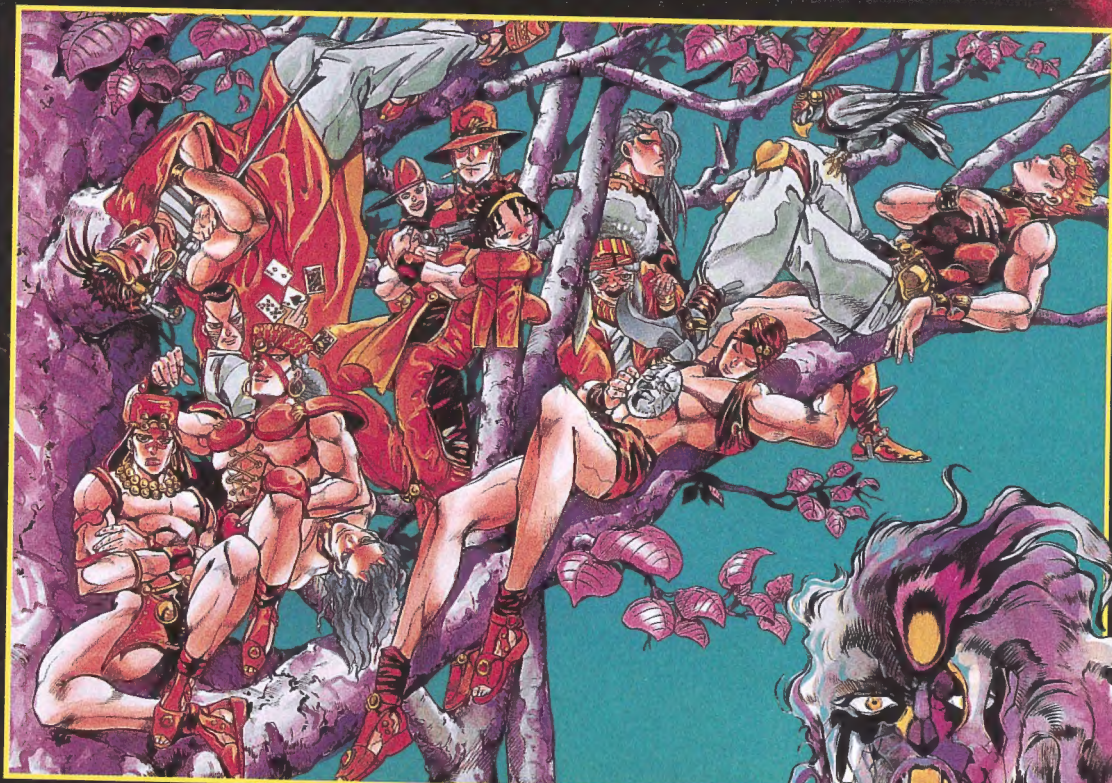
KM - E per quanto riguarda il singolare abbigliamento dei personaggi?

HA - I vestiti e molti degli oggetti usati dai miei personaggi sono copiati direttamente dai cataloghi di moda francese e italiana, soprattutto da quelli di Versace e Moschino. Sono molto fantasiosi, certo, ma proprio per questo dopo un po' mi stanco di disegnarglieli addosso, e cerco di fare qualche cambiamento. D'altra parte, così è la moda... Per l'uniforme scolastica di Jotaro, invece, la questione è diversa. Come ho detto poco fa, uno dei miei personaggi preferiti è sempre stato **Babil Nisei**, che, come molti ricorderanno, se ne andava in giro per il deserto vestito proprio così. Molto bizzarro. E molto **JoJesco**, quindi.

KM - C'è qualcuno dei personaggi che ha creato che preferisce?

HA - In cima alla classifica metterei, a pari merito, Josuke, Jotaro, Dio, D'Arby e Nduul; il peggiore, invece, credo che sia Vanilla Ice: non sopportavo nemmeno l'idea di doverlo disegnare!

BAOH RAIHOSHA

Con questo titolo del 1984, Hirohiko Araki diventa autore internazionale: **Baoh Raihosha** (Baoh, il visitatore) viene notato anche all'estero e scelto dalla statunitense Viz Comics per rappresentare il manga in occidente assieme a titoli come *Hokuto no Ken*, *Uruseiyatsura*, *Mai* e *Area 88*. La miniserie, raccolta in soli due volumi, narra della creazione di un'arma biologica mortale e della fuga per la salvezza di Ikuro, il giovane usato dai laboratori Dres come cavia: il Baoh è un parassita mutogeno che permette alla propria 'vittima' di divenire un'arma inarrestabile, una sorta di moderno mostro di Frankenstein creato dalla biogenetica invece che dalla chirurgia. Il finale è molto crudo, e nonostante i laboratori dei malvagi scienziati vengano distrutti quasi per intero, Ikuro resta vittima dei suoi stessi poteri, in una sorta di animazione sospesa che gli impedisce di morire, ma anche di vivere. Pubblicato anche in Italia sulle pagine di "Zero" della scomparsa Granata Press, **Baoh Raihosha** mostra per la prima volta alcune peculiarità del suo stile grafico e narrativo: una forte predisposizione per eventi fuori dalla norma, personaggi, creature e situazioni grottesche, posizioni contorte e abiti stravaganti.

KM - Cos'ha fatto quando ha deciso di disegnare fumetti non solo per gioco?

HA - Ho cercato di tenere nascosto il tutto perché - a differenza di ciò che si pensa in Occidente - anche in Giappone i fumetti non sono considerati un granché, nonostante le altissime vendite. Ho sempre evitato le fanzine, ma in compenso ho frequentato una scuola di disegno. Durante il corso realizzai due storie western e due fantascientifiche, che feci partecipare al Premio Tezuka senza ottenere il minimo successo. In effetti ero ancora molto immaturo, ma il mio entusiasmo (come capita a molti ragazzi oggi) mi impediva di rendermene conto. E così la cosa si ripeté di nuovo: partii per Tokyo tutto orgoglioso per il nuovo fumetto che avevo disegnato, ma come lo sottoposi al giudizio di un editore, questi trovò un errore alla prima pagina, e si rifiutò di esaminare il resto. In quel momento capii che il fumetto non

GORGEOUS IRENE

Solo due episodi per questa miniserie datata 1985: **Gorgeous Irene** (Magnifica Irene) è quanto di più 'glamour' Araki sia riuscito a creare. Una ragazzina di nome Irene (ma con la pronuncia anglofona *airiin*), dal carattere dolce e fin troppo sensibile, può trasformarsi in una top model super maggiorata grazie ad alcuni colpi di make up magico, che comprende un rossetto e un ombretto. Divenuta scaltra e priva di qualsiasi remora, **Gorgeous Irene** (questo è il suo nome dopo la trasformazione) si trova a combattere contro vere e proprie virago tutte borchie e fruste, con esaltanti effetti scenografici dedicati soprattutto al pubblico maschile: le prodezze di Irene, unitamente ai veloci movimenti di combattimento e alle schivate, mettono in risalto le sue curve, sottolineate dagli abiti da ragazzina tesi all'inverosimile, perché riempite da un fisico mozzafiato e più adulto. Nonostante Araki dichiari di non essere in grado di disegnare bene i personaggi femminili, Irene risulta una simpatica super eroina priva di malizie e perfino sexy... Naturalmente se si è disposti a passar sopra alle classiche sproporzioni e pose 'arrotolate' di cui l'autore fa abbondante uso.

era una strada facile, e mi impegnai per la prima volta seriamente, completando in quattro mesi (**Buso Poker**, una storia di trenta pagine che, presentata a un successivo Premio Tezuka, riuscì finalmente a entrare in classifica e a essere pubblicata su "Shonen Jump".

KM - E da quel momento, cambiò tutto...

HA - Proprio così. Iniziò un periodo di duro lavoro, ma ero molto motivato. Tornai a Sendai per lavorare al western **Outlawman** e al fantascientifico **Virginia ni Yoroshiku**. La mia prima vera serie, però, fu **Mashonen Beetee**, grazie alla quale iniziai a comprendere cosa significasse lavorare con scadenze e consegne fisse. Spedivo le tavole tramite un corriere e mi confrontavo al telefono con l'editore, che molto spesso mi chiedeva di raggiungerlo il giorno seguente a Tokyo dove, nello studio grafico della Shueisha, facevo le debite correzioni senza dormire fino al mattino successivo. Con l'inizio di **Baoh Raiosha** mi trasferii a Tokyo. Era l'estate del 1984, e il termine 'biotecnologia' aveva iniziato ad apparire di frequente sui giornali e nei discorsi della gente; su quest'onda creai il 'baoh', che foneticamente assomiglia molto alla pronuncia anglofona di 'bio' (baioo), a cui abbinai elementi riferiti al crescente successo di personaggi ipermuscolosi come **Rambo**. Questa serie ebbe un discreto successo, e così potei permettermi il mio primo viaggio all'estero, in Inghilterra. Purtroppo, non conoscendo l'inglese ed essendo di gusti culinari prettamente nipponici, il tutto si rivelò un po' difficoltoso. Poi fu la volta di **Gorgeous Irene**, che non andò avanti molto a lungo perché i personaggi femminili non mi sono mai riusciti molto bene. E' anche per questo che in **JoJo** non appaiono molte ragazze, e me ne scuso molto con i lettori: giuro che mi sto allenando, e non è detto che un mio nuovo personaggio in futuro (sto parlando di una nuova serie) non sia proprio una donna. Poi fui folgorato da **Nikola Tesla**, un uomo realmente esistito, grazie a un libro su di lui che avevo letto: un personaggio decisamente strano e geniale, su cui decisi subito di lavorare.

KM - Ci parli delle procedure da lei utilizzate per la nascita di un episodio a fumetti.

HA - Il tutto inizia con una seduta di dodici ore dedicata allo storyboard da mostrare all'editore. Dopo l'ap-

Bizzarro e fantasioso, Hirohiko Araki si diverte a presentarsi nelle maniere più insolite ai propri lettori. Eccolo in alcune foto di viaggio e in una singolare interpretazione beatlesiana alla Sgt Pepper... Very Sixties, no?

JOJO NO KIMIYONA BOKEN

Se **Baoh** ha reso noto Araki in tutto il mondo, **JoJo no Kimiyona Boken** (Le bizzarre avventure di JoJo) l'ha consacrato al pubblico come autore-culto. In questa serie, nata nel 1987, sono confluiti tutti i generi narrativi da lui amati, permettendogli un campo estremamente vasto su cui agire. Essendo la prima saga 'generazionale' del mondo, **JoJo** si impone come un manga innovativo sotto quasi ogni punto di vista, ipotizzando per la prima volta che una serie possa continuare più o meno all'infinito attraversando i secoli, evitando però di sfruttare espedienti come salti spazio-temporali e concentrandosi sull'albero genealogico di una singola famiglia: i discendenti della famiglia Joestar sono destinati a ripercorrere di volta in volta le gesta degli antenati, poiché in ogni epoca sono riscontrabili gli effetti negativi di una maschera di pietra trovata durante una spedizione archeologica della fine del 1800. Tecniche di combattimento inventate di sana pianta (la Tecnica delle Onde Concentriche), superpoteri più che bizzarri (Guerrieri-Stand ispirati ai tarocchi e alle divinità egizie) e uno spiccato senso per l'avventura, il viaggio attraverso i paesi del mondo e la documentazione storica, rendono **JoJo** uno dei fumetti più interessanti di questi anni. La tecnica grafica di Araki continua a evolversi costantemente sulle sue pagine, e a tutt'oggi - mentre è da poco iniziata la quinta generazione di **JoJo** - si è fatta tagliente e incisiva come il bisturi di un chirurgo. La fantasia dell'autore sembra davvero inesauribile, e dopo quasi dieci anni di pubblicazione, questa serie continua a uscire settimanalmente sulle pagine di "Shonen Jump" mietendo... successo.

provazione, passo al disegno a matita. Per distribuire efficacemente il lavoro ai miei cinque assistenti, la domenica realizzo lo storyboard e la squadratura; dal lunedì al mercoledì, dalle 11 di mattina a mezzanotte lavoriamo alacremente, con un'ora e mezza di intervallo per il pranzo. Alle 18 di giovedì, se non ci sono stati intoppi, l'episodio è completo, chine comprese, e fino a mezzanotte penso all'idea per la settimana successiva. Venerdì e sabato sono in genere dedicati alle illustrazioni a colori oppure alla raccolta di informazioni. Durante queste giornate passo molto del mio tempo a dare istruzioni agli assistenti, e così riesco a concentrarmi e lavorare bene solo dopo le otto, quando resto solo. Con un ritmo del genere è di vitale importanza l'ordine, o c'è il rischio di non rispettare una scadenza... E allora sì che sono guai!

KM - Un'ultima cosa, prima dei saluti. Molti lettori stanno chiedendo a gran voce il ritorno di personaggi 'sospesi', come Santana o (soprattutto) Kars. Li rivedremo mai?

HA - No, per il semplice motivo che li considero veri e propri capitoli chiusi. La loro storia si è conclusa nell'ultima vignetta in cui sono apparsi. Capisco che Kars sia stato proiettato nello spazio come un meteorite, e quindi disperso, ma come narrava la didascalia 'ridotto in quello stato la sua mente ha cessato di funzionare'. E io non ho intenzione di resuscitare personaggi morti. Mi è stato anche richiesto di creare una seconda serie di **Baoh**, ma il finale è e resterà sempre quello. Mi dispiace.

KM - Un saluto ai suoi lettori?

HA - In questo momento considero il pubblico italiano molto importante per un giudizio sui miei lavori, proprio perché la quinta serie di **JoJo** è ambientata (almeno per ora) nel vostro paese. Seguitemi, e vi prometto che farò fare faville alla vostra bellissima terra!

HENJIN HENKUTSU RETSUDEN - NIKOLA TESLA

Mentre la pubblicazione di **JoJo** fila liscia come l'olio, Hirohiko Araki rimane folgorato dalle gesta di un singolare e controverso personaggio realmente esistito, e decide di spiegarlo in un fumetto. E' infatti nel 1989 che l'autore pubblica **Henjin Henkutsu Retsuden - Nikola Tesla** (Biografia di Nikola Tesla, eccentrico testardo), realizzato in uno stile semi-realistico pressoché irriconoscibile. E così Araki ci racconta, in un unico episodio, vita, morte e miracoli di questo ingegnere statunitense di origine croata vissuto a cavallo tra il XIX e il XX secolo: considerandolo più geniale di Edison (come molti altri, in fondo), l'autore traccia un resoconto dettagliato delle sue attività, dalla realizzazione del motore a campo magnetico rotante, alla generazione di correnti alternate ad alta frequenza, dal brevetto (in tutta la sua vita ne depositò circa 700!) del Generatore di Tesla, alla progettazione e costruzione della prima centrale idroelettrica a corrente alternata sulle cascate del Niagara. Il motivo di tanto interesse per questa figura specifica non si conosce, ma potremmo ipotizzare che 'genio attira genio'...

KAPPA

STOP MOTION

KYASHAN - IL MITO

(Casshern)
Fantascienza, Giappone 1993
© Harmony Gold/Tatsunoko
Yamato, 50 min, lire 34.900

Nello recente baraonda di remake, una produzione si stacca nettamente dalla media: la serie in videocassetta di **Kyashan - Il mito** è un prodotto esemplare, che dovrebbe essere tenuto in considerazione da tutti quelli che credono che 'remake' significhi 'aria fritta', ovvero operazioncine basate unicamente su qualche animazione sofisticata e costumini nuovi. Questa rievocazione di ***Shinzoningen Casshern*** ufficializza l'universo cupo e tragico della serie TV, calcando la mano sull'atmosfera angosciante che l'umanità sta vivendo sotto il giogo dell'impero robotico. La catastrofe, l'apocalisse dell'uomo, è presente come ne *La guerra dei mondi* e, se vogliamo, come nelle sequenze iniziali di *Independence Day*, mentre si indaga più approfonditamente sulla condizione degli esseri umani prigionieri dei lager robotici, situazione meno evidenziata nella serie TV. Qui la storia inizia senza le origini dell'uomo-androide, e solo nel secondo episodio apprendiamo come un semplice ragazzo abbia sacrificato la propria umanità alla lotta contro l'oppressione: Kyashan è un nome che passa di bocca in bocca fra i sottomessi, un nome che evoca speranza, una sorta di messia degli Anni Bui che i profeti attendono, in attesa della liberazione. Nessuno sa se esista davvero o meno. Ciò che è sicuro, invece, è la potenza delle armate dell'imperatore androide Briking, creato per eliminare la causa dell'inquinamento terrestre, da lui identificata come... la razza umana! Siamo in piena seconda guerra mondiale. Le ambientazioni ci lasciano perfino credere che gli eventi si stiano svolgendo proprio in quell'epoca, fra marce sulle città, distruzione impietosa di ogni focolaio di resistenza umana, saluti romani e simboli che ricordano la croce uncinata nazista. Tutto contribuisce a dar vita a una vicenda credibile, compresi i particolari meccanici dei massicci robot-panzer, o le musiche, ricercate come quelle di un film da cinema. Non c'è esaltazione dell'eroe nei combattimenti (che ripercorrono, per la gioia dei fan di vecchia data, le mosse-tipo della sigla del serial), ma solo la consapevolezza che, mentre il Mito distrugge un'armata androide, le fabbriche di Briking ne stanno producendo altre venti. Da vedere è l'incontro, silenzioso e commosso, di Kyashan con la madre, intrappolata nel cervello elettronico del cigno robot Swanee: tratterrete a stento le lacrime. Kyashan è tornato, ma è tornato davvero! **AB**

RANMA 1/2 MEMORIAL BOOK

Illustrazione, Giappone, 1996
© Rumiko Takahashi
Shogakukan, 138 pgs, ¥ 1.300

Il fumetto di **Ranma 1/2** si è ormai concluso in Giappone, ma nelle librerie è uscito questo splendido volume di illustrazioni dedicato a tutti i precoci nostalgici di questa amatissima serie. Una lussuosa veste grafica con sovracopertina ci ripropone illustrazioni vecchie e nuove, tutte però rigorosamente tratte dal fumetto e quindi disegnate e colorate, con le tinte pastello tanto care alla Takahashi, dall'autrice in persona. Il libro si divide in quattro capitoli, il primo dei quali è dedicato a Ranma, ritratto sia nella sua versione maschile, sia in quella femminile. Dopo alcune pagine di illustrazioni, segue una corposa sezione in bianco e nero corredata da un sostanzioso testo: Ranma viene preso qui in esame attraverso le sue 'origini', ma anche grazie alla ricostruzione delle vicende più salienti che l'hanno visto protagonista. Il secondo capitolo è dedicato a tutti i buffi e bizzarri personaggi che affiancano il nostro eroe nelle sue avventure: anche in questo caso la parte in bianco e nero è generosa nel ricordare le diverse personalità di amici e nemici come Akane, Ryoga, Shan-Pu e altri ancora di minore importanza. Nella terza parte si sviluppa la sezione dedicata a tutti i rivali sia di Ranma donna, sia di Ranma uomo, mentre nella quarta e ultima l'argomento trattato è quello dell'amore: un simpatico e preciso schema ci mostra i complicati rapporti interpersonali che legano tra loro tutti i personaggi della storia! Anche l'appendice impreziosisce il volume: una succosa e inedita intervista (che leggerete su queste pagine a febbraio) in cui l'autrice svela interessanti retroscena su **Ranma 1/2**. **Un libro veramente prezioso. BR**

LET'S GO INACHU PING PONG CLUB

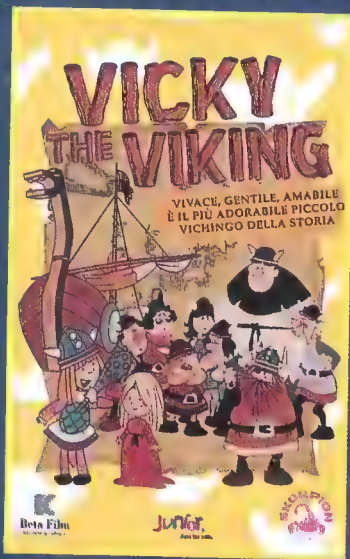
Umoristico, Giappone, 1996
© Kodansha
Kodansha, 232 pgs, ¥ 500

Demenziale, irriverente, sgradevole oltre misura, **Let's Go Inachu Ping Pong Club** è stato premiato lo scorso giugno in Giappone come migliore opera umoristica del 1996. Lontano dal mondo degli anime, la serie si rivolge a un pubblico adulto attraverso elementi grotteschi che potrebbero trovare un parallelismo solo con l'acida comicità punk di *Beavis and Butt-head*: tutti i protagonisti sono infatti liceali demotivati dallo slang elitario, vittime di un'incontrollabile sessualità repressa. Il manga di cui ogni otaku italiano si vergognerebbe, perché oltraggiosamente libero e intraprendente. **MDG**

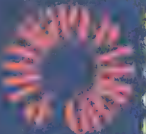
VICKY THE VIKING

(Chiisana Vicking Vicke)
Commedia, Giappone, 1974
© Zuiyo/ZDF/ORF

Skorpion, 70 min, lire 12.900

Gli anime-fan italiani più anzianotti ricorderanno sicuramente le gesta di **Vicky il vichingo**, passate sulle TV private di mezza Italia verso la fine degli anni '70. Guardavamo questo cartone animato incredibilmente simpatico e avvincente senza che ci passasse nemmeno per l'anticamera del cervello che potesse trattarsi di una produzione nipponica. E invece lo era, eccome: realizzata dalla Zuiyo (la stessa casa produttrice di *Heidi*), questa serie si avvaleva già allora delle tecniche di animazione che avrebbero reso celebri astri come Hayao Miyazaki e Isao Takahata, i futuri titolari dello Studio Gibli. Ogni singola scena è intrisa sia della semplicità grafica, sia dei gradevoli movimenti riscontrabili anche in produzioni più note nate dalle stesse mani. Tratta dal romanzo di Runer Jonsson (pubblicato anche in Italia), questa serie di ben 78 episodi torna dopo svariati anni a far bella mostra di sé in videocassetta, anche se in forma ridotta. Nei soli tre episodi contenuti nel nastro, possiamo comunque apprezzare tutto l'apprezzabile, musiche comprese, e incontrare nuovamente personaggi divertenti e ben caratterizzati. Inspiegabile l'aggiunta di alcune scenette inserite successivamente dalla produzione europea, che cercano di ricalcare (con scarsissimi risultati) il character design e l'animazione nipponica: si tratta di siparietti mal disegnati aventi come protagonisti un gatto e un topo, o gag aggiunte per - ipotizziamo - rendere più divertente la narrazione, anche se in realtà hanno l'unico effetto di spezzarne il ritmo narrativo. Una gradevole tuffo nel passato. **AR**

FATAL FURY THE MOTION PICTURE

(Garo Densetsu The Motion Picture)
Videogame, [illegible]
© 1994 SNK/Fuji-TV/Shochi-ku/[illegible]
Yamato, 97 min, lire 39.900

Finalmente sono tornati i guerrieri del lupo famelico! Dopo gli insipidi OAV, ecco arrivare in tutte le videoteche (e le librerie specializzate) la riduzione cinematografica di uno dei più famosi videogiochi mai prodotti: **Fatal Fury**. Dopo la sconfitta di Geese, i nostri Terry, Andy, Joe e Mai si prendono un periodo di riposo per ritrovarsi, dopo qualche tempo, a festeggiare il titolo di campione vinto da Joe. L'allegria viene però minata dalla comparsa dei guerrieri di Laocon Godamas, alla ricerca dei pezzi della misteriosa armatura di Marte. Sulia, sorella gemella di Laocon, si oppone alla folle brama di conquista del fratello, e si rivolge a Terry Bogard [illegible] ragazzo [illegible] si lascia pregare e si mette in viaggio assieme [illegible] fidati amici per evitare che Laocon raggiunga il suo scopo. Il film è un concentrato di azione frenetica ed effetti speciali, e l'animazione è davvero buona, grazie soprattutto alla presenza di Masami Obari alla regia e al character design: questo artista è infatti uno dei più acclamati disegnatori del panorama animato nipponico, ed è lui a curare la maggior parte delle trasposizioni animate dei videogiochi della SNK. L'edizione italiana è curata e anche il doppiaggio è abbastanza buono. Per tutti i videogiocatori risulterà automatico confrontare questo film con quello di *Street Fighter II*: contrariamente a quanto ci si possa aspettare (in base alla popolarità di questi due 'picchiaduro'), è **Fatal Fury** a uscire decisamente vincitore da questo scontro in celluloide, soprattutto per la storia (molto più varia e originale) e per come sono caratterizzati i personaggi (anche dal punto di vista umano). **AP**

SOL MUTANTE

Saggio, Italia, 1996
© 1996 Costa & Nolan [illegible]
Costa & Nolan, 208 pp., lire 26.000

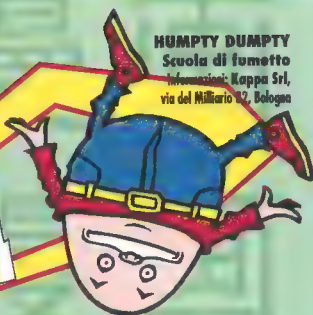
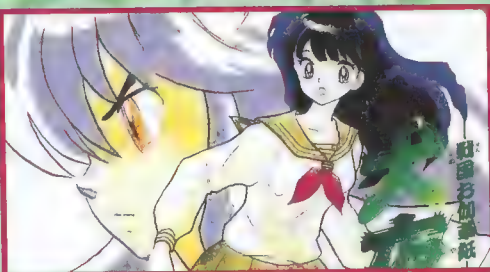
«**Sol Mutante** è un viaggio nella 'pulp fiction' del Giappone contemporaneo: descrive nuovi paesaggi sociali che si riflettono in nuovi specchi mediatici e letterari, parla di musica e fumetti, di fenomeni da divorare velocemente e di emarginati che non vogliono essere divorati, di 'nuove razze umane' e nuovi modi di consumo. Racconta un luogo dove le coordinate di Estremo Oriente tendono a incontrarsi e dissolversi in quelle di Occidente estremo. Estremo come le pagine di Murakami Ryu, come i film di Tsukamoto Shinya, i manga apocalittici di Katsuhiro Otomo, le esibizioni rabbiose di Michiro Endo, le muraglie di rumore bianco di Merzbow, i corpi nudi e rattrappiti della danza buto, le schegge di suono dei Boredoms: colonna sonora contorta e schizzata di un paese che non è più in grado di [illegible] nei nuovi e straordinari modi di aggregazione giovanile, nell'immaginario degli otaku, ma anche nei culti millenaristici di cui l'attentato al gas sarin nella metropolitana di Tokyo è stata l'espressione più sconvolgente. Un Giappone diverso e mutante la cui facciata a volte si presenta con la durezza ghiacciata del cristallo e altre con la bellezza rotonda e fragile di una bolla di sapone.» Alessandro Gomarasca e Luca Valtorta scattano due istantanee del Giappone contemporaneo senza utilizzare filtri né obiettivi deformanti. I loro due saggi raccolti nel volume (***Occidente estremo*** e ***Il polipo e il cristianesimo***) hanno tutti i pregi e difetti di una fotografia, capace di cogliere l'attimo, ma non certo di fermare il tempo. Il processo evolutivo che scuote il popolo giapponese non ha rispetto per i tempi della stampa: leggete oggi **Sol Mutante**, perché domani potrebbe avere l'effetto nostalgico di una pellicola in bianco e nero. **MDG**

SHIKISHO

E il nostro concorso per nuovi autori ha mietuto una nuova 'vittima', se così la vogliamo considerare! Si chiama **Stefano Tamiazzo**, ha 27 anni, ed è piaciuto ai giapponesi per il suo stile simil-nipponico, ma realizzato con una grafica estremamente europea, quasi francese potremmo dire. E bravo Tamià! Un altro baldo giovine che ci lascia per andare a lavorare all'estero… Sniff… Mettiti il maglione di lana, mi raccomando! **K**

FANZE

Si distacca di diverse lunghezze da molte altre 'fanze' perché è complessa, piena di cose interessanti e varia. Spazia da un argomento all'altro senza fissarsi solo sui personaggi noti che 'fanno vendere', e vanta addirittura copertine fatte in casa (o chieste espressamente a professionisti italiani). Ma dove la trovate un'altra fanzerotta così? Si chiama **Sushi**, e l'unico difetto che ha è il logo: bello, ma… illeggibile come quello vecchio! Hop! Darsi da fare! **K**

HUMPTY DUMPTY
Scuola di fumetto
Informazioni: Kappa Srl, via del Milliario 32, Bologna

© Takahashi/Shogakukan

Gaurranza totale! Eccomi a voi, come mio solito, con questa cicisvombola di mikropagina verdognola, mannaggia ai fumetti natalizi! Be', se non altro i Kappagaùrri redazionosi vi hanno fatto una bella sorpresa maxicolorata da appendere all'albero natalizio e da bersagliare con l'uvetta del panettone, o con le lenticchie, come preferite voi. Bando ai natalismi e passiamo alle cose serie, e cioè… NONCIPOSSOCREDERE! La Rumiko si è rimessa al lavoro e ha già pubblicato un nuovo manga! Dopo ***Ranma 1/2***, ecco a voi **Inuyasha Sengoku o Togi Zoshi**, il cui primo episodio è apparso sulla rivista "Shonen Sunday" del 13 novembre scorso. Il viaggio in Messico, evidentemente, era solo di riposo, dato che in questa serie non si vede l'ombra né di un sombrero, né di Speedy Gonzales. Anzi, se devo dire la verità mi ricorda un po' ***Ushio & Tora***, dato che il protagonista ha un aspetto decisamente canino, nonostante il kimono e l'espressione assorta. Chi richiama il bel (?) Inuyasha nel nostro mondo è la quindicenne Kagome, e assieme i due dovranno impegnarsi in una lunga avventura alla ricerca di qualcosa che appartiene allo spettro. Speriamo che la Takahashi non si smentisca mai, e ci mostri ancora una volta di essere la migliore!

Volete rievocare vecchie glorie ma le vostre tasche sono più deserte delle piane rocciose di Marte? Buon per voi! La Vap ha appena escogitato una linea di videocassette che fa al caso vostro, e che contiene il primo e l'ultimo episodio di serie celebri come **Astro Robot Contatto Y**, **Ginguiser**, **Charlotte**, **Il Tulipano Nero**, **Angie Girl** e **Kum Kum**: uno stuzzichino che vi permetterà di fare un tuffo nel passato, anche se prima dovete fare un tuffo in Giappone, dato che le vendono solo là!

Se siete un pochino più maniacali, invece, vi raccomando il CD ROM contenente il making di **Ghost in the Shell**, tanto per sentirvi un pochino più cyberpunk e interattivi anche voi, e se non vi basta compratevi pure quello di **Kibacrow**, creatura uomo-uccellata di quel mostro (inteso nel senso di bravura) di Keita Amemiya, così avrete un bel libro illustrato (con tanto di storia) sul monitor del vostro PC. Grande fermento in casa Kodansha, in questi giorni: **Oh, mia Dea!** festeggia il 100° episodio sulla rivista "Afternoon", e a ringraziare i lettori è stata delegata Urd! Com'è possibile? Be', avete presente i settimanali nipponici di fumetto, quegli elenchi telefonici su carta riciclata colorata? Alla faccia dell'economico: aprendo "Afternoon" di dicembre, sarete 'assaliti' da un coloratissimo pop-up raffigurante la sorellona di Belldandy che si proietta verso di voi per darvi un bacetto augurale! I Kappagaùrri, naturalmente, hanno detto «Facciamolo anche noi!», ma dalla sede della Star Comics a Perugia sono partite sonore risate. Cosa sarà successo? Concludiamo con l'impossibile soluzione dell'***Otakuiz*** del mese scorso! Non avreste mai potuto farcela perché il robottone raffigurato proveniva dalla copertina del disco dei **Sigue Sigue Sputnik**, gruppo punk degli anni Ottanta che si rifaceva allo stile grafico degli anime. Vi ho fregato! Ah ah ah! Okay, la prossima volta sarò più buono!

Il vostro Kappunk

GENNAIO

KAPPA MAGAZINE 55

17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Un dossier su **Tetsuo "KEN IL GUERRIERO" Hara** e su **Lamune 40**, tante news, amenità otakuesche e quattro bei fumetti! In **CALM BREAKER** torna l'androide dall'accento americano con nuovi poteri e velleità... cutie-honeistiche; in **ASSEM-BLER OX** scopriamo finalmente che fine avesse fatto il misterioso episodio 4 disperso da Asamiya, in cui veniamo a conoscenza di alcuni interessanti retroscena fra Plasma e Toshi; in **OH, MIA DEA!** un cucciolo riporterà la memoria di Keiichi ad alcuni eventi dell'infanzia; **CHANGING FO** ci stupirà come al solito con i suoi radicali cambiamenti di umore e di... carattere!

STARLIGHT 52

12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

Più agguerrito che mai in un mercato troppo affollato, **CITY HUNTER** raddoppia la dose di umorismo e avventura! Molte più pagine a un prezzo davvero contenuto, quindi, per accelerare il cross-over con **Occhi di gatto**: d'ora in poi ogni numero di **Starlight** conterrà esattamente un volume giapponese originale, contenti?!

NEVERLAND 48 e 49

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

La poliedrica Rumiko Takahashi fa entrare nella scena di **RANMA 1/2** un nuovo personaggio: Happosai! Il vecchio satiro, che arriva direttamente dal passato dei nostri eroi, è nientemeno che il venerabile maestro d'arti marziali che ha insegnato le sue tecniche al padre di Ranma e al padre di Akane!

ACTION 39

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

JOJO, Joseph, Polnareff e Kakyoin si trovano di fronte alla notte più lunga della loro vita... o forse l'ultima! Protetto dalle tenebre, al sicuro dalla luce del sole, Dio Brando usa al massimo il misterioso potere del suo stand! Per quale motivo tutto ciò che 'il Mondo' desidera diventa realtà? Perché è impossibile combatterlo? Lo scontro più duro, drammatico e mortale che la storia del fumetto possa ricordare si trova a gennaio su **Action**!

TECHNO 33

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Ushio si allea con un demone dalle sembianze di tigre per combattere gli spettri che popolano le terre giapponesi. La salute fisica del ragazzo è però minata dall'aggressività di Tora, intenzionato a cibarsi di Ushio. La storia ha inizio dopo una sciaccante rivelazione: la madre del ragazzo, da sempre creduta morta, è infatti viva! Con **Nebbia Assassina**, diciassettesimo capitolo della strabiliante saga, riprende finalmente **USHIO E TORA** (ma la ristampa dei primi capitoli è già in programma...).

MITICO 32

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Non vi preoccupa infilare la testa in un flipper impazzito? Allora siete pronti per tornare al Villaggio Pinguino! Il dottor Norimaki, Arale e Gacchan vi aspettano per mostrarvi nuove invenzioni, come la pentola che trasforma in oggetti reali le fotografie, il barbiere automatico e la pistola che scambia le identità. Un consiglio ai ladri: non prendete di mira il laboratorio del dottore, o potreste subire il peggio... giocando con Arale! **Dottor SLUMP & ARALE**: tanto umorismo dall'autore di **Dragon Ball**!

MANGA STAR COMICS

grandi ritorni su STORIE DI KAPPA

SERAPHIC FEATHER

15x21, 192 pp, b/n, lire 5.000

Sulla Luna sono stati trovati strani oggetti di provenienza aliena chiamati Emblem Seed. Questi potenti artefatti reagiscono alle onde cerebrali, ma solo due esseri umani dotati di capacità esp sono in grado di controllarli. Uno di questi è l'ambizioso Apep, che mira a ottenere tutti e tre gli oggetti. Atim giunge intanto sulla Luna per indagare, assieme alla giovane Kei (in possesso dell'Emblem Seed rosso). Atteso da tutti i lettori di **Young**, il nuovo volume di **SERAPHIC FEATHER** uscirà ad **aprile** nella collana **Storie di Kappa**: vi aspettano i conturbanti disegni di Hiroyuki Utatane e l'abilità del nuovo sceneggiatore, Toshiya Takeda!

GUYVER 26

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Sho Fukamachi si trova suo malgrado in possesso di un singolare oggetto denominato Unità G, il quale nasconde uno straordinario segreto: è in realtà una bioarmatura che si unisce indissolubilmente al ragazzo trasformandolo in **Guyver**, un superessere dotato di straordinarie capacità. Questa, lo sappiamo, è storia vecchia: a **maggio**, però, la serie culto di Takaya Yoshiki torna in edicola con un nuovo appassionante volume!

YOUNG 32 - RAYEARTH II

15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

Conclusosi **3x3 Occhi** (ma restate in attesa de **La leggenda di Trineträ!**), eccovi due mesi 'a tutto CLAMP', con la conclusione della serie **RAYEARTH II**! La lotta per la conquista del trono di Sephiro continua fra mille equivoci: chi sarà ad assumere i poteri della Colonna Portante di Sephiro, potendo disporre del magico mondo a suo piacimento? Hikaru, Umi e Fu combatteranno senza conoscere i loro nemici, nonostante il giuramento fatto? E quale misterioso passato lega il fratello del Sommo Zagarth al comandante in capo delle forze robotiche di Öotozam? A un passo dal finale, il mistero s'infittisce: le spiegazioni e l'epilogo in arrivo a febbraio!

DRAGON BALL 43 e 44

12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300

La lotta contro gli androidi giunti dal futuro prosegue senza risparmio di energie: una volta sconfitti 19 e 20 entrano in scena 16, 17 e 18! Bulma, Trunks e Gohan ritrovano una malridotta macchina del tempo a pochi metri dalla nave e si imbattono in uno strano guscio a forma di insetto. Guai in vista: per far fronte al pericolosissimo Cell, Dio e Piccolo tornano a essere... un'unica persona!

SAILORMOON 20

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Bunny è nelle mani della Luna Nera! Finalmente i piani del nemico iniziano ad assumere contorni più definiti e la storia si avvia al suo naturale epilogo. La terza serie di **SAILOR MOON** è alle porte! **In regalo la sagoma di Hikaru "Rayearth" Shido da ritagliare e vestire!**

KEN IL GUERRIERO 1

12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Mentre in televisione assistiamo agli ultimi scontri della prima serie animata, **KEN IL GUERRIERO** ritorna finalmente in edicola e in libreria! Ritroveremo il maestro di Hokuto - prodigiosa tecnica basata sui 'punti di pressione' - in un mondo stravolto dall'olocausto: nel suo continuo errare, Ken si troverà a combattere con Raoul, a rivedere Julia, fino a piombare nella desolata terra dei demoni... Bronson e Tetsuo Hara vi aspettano: prenotate subito la vostra copia... o potrebbe essere troppo tardi!

GAME OVER 2

15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

La rivista dei videogiochi a fumetti vi presenta il secondo episodio di **FATAL FURY** e di **STREET FIGHTER II V**. Nel primo, Ryo continua ad allenarsi al Polo Nord, ma viene subito attaccato dal russo Zangief che vuole provare le sue capacità di wrestler. Nel secondo, invece, Joe Higashi è sfidato da Richard Mayer e Raiden: inutile dire che il campione di *muetai* avrà la meglio su entrambi gli sfidanti! In più, continuano le esilaranti strisce umoristiche di **SAMURAI SPIRIT**. **In regalo un favoloso poster!**

STORIE DI KAPPA 28

11,5x17, 160 pp, b/n, lire 5.000

Una super eroina come **SHADOW LADY** non l'avete mai vista, e se la sognano pure in America! Sexy e romantica, mutaforma e corazzata, divertente e dissacrante! L'ultima fatica di Masakazu Katsura, autore di **Video Girl Ai**, **DNA²** e **Zetman**, si appresta a entrare trionfalmente nelle vostre librerie con una clamorosa miniserie in tre numeri!

TOKIMEKI

IN COLLABORAZIONE CON MERAK

Ecco finalmente le serie che si sono aggiudicate la nomination per il primo Oscar dedicato agli anime televisivi grazie al vostro voto. I lettori ammessi alla giuria del TOKIMEKI 1996 sono millecinquecento.
I risultati finali - nonché i nomi dei primi tre classificati - li conoscerete durante la gran serata del TOKIMEKI, che si svolgerà a

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha

Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi/Shogagukan

Milano **sabato 18 gennaio** presso il **Ragno d'Oro**, in P.zza Medaglie d'Oro (per informazioni, telefonare allo **02/5510335**). Siete tutti invitati! Nei prossimi numeri troverete comunque un reportage su quello che si preannuncia un vero e proprio evento. Non è finita. Grazie al vostro entusiasmo, siamo riusciti a fare di più: Yamato Video metterà in commercio una speciale cassetta di oltre due ore con in 'BONUS FOTAGE' nientemeno che l'attesissimo **Majocco Club**! La cassetta conterrà anche

Georgie © 1991 Yumiko Igarashi

uno speciale dietro le quinte con la storia degli anime prima della messa in onda, la ripresa del Gran Premio TOKIMEKI e tutte le vostre motivazioni. Ma vediamo nel dettaglio quali sono le nomination:

Categoria THE BEST
Categoria NOVITA'
- CARA DOLCE KYOKO
- DRAGONBALL
- SAILOR MOON E IL MISTERO DEL CUORE

Categoria CLASSIC
- CONAN
- LUPIN, L'INCORREGIBILE LUPIN
- UNA SPADA PER LADY OSCAR

Categoria INDIMENTICABILI
- IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA

VINCITORI

1° premio
MERAK: UN VIAGGIO NEL MONDO DEI CARTONI ANIMATI

2° e 3° premio
UNA PARTE COME DOPPIATORE NEL NUOVO ANIME YAMATO

4° premio
POKET POWER VOICE ORGANIZER
- Giorgia Vecchini - via Giosuè Carducci, 43/E - 37068 VIGASIO (VR)

5° premio
POKET POWER ECO CHARGER
- Renata Biondi - via Colbacchini, 41 - 36061 - BASSANO DEL GRAPPA (VI)

6° premio
POKET POWER PEN CODER 20
- Clara Bertolini - via Toscana, 95 - 57124 LIVORNO

dal 7° al 12° premio
YAMATO VIDEO COFANETTO NUMBER ONE
- Andrea Ghiandi - via dei Gelsi, 10 - 00171 ROMA
- Shamin Nouri - via Capo Palinuro, 27 - 00122 OSTIA (ROMA)
- Silvano Salaris - vico La Maddalena, 4 - 08018 SINDIA (NUORO)
- Valentina Lanfranchi - via Nicolò Sardi, 27 - 17019 VARAZZE (SV)
- Elena Casotti - via del Pesco, 128/C - 56030 MONTECALVOLI (PISA)
- Mattea Rosa Quaranta - via Salerno, 28 - 71042 CERIGNOLA (FG)

dal 13 al 22° premio
ABBONAMENTO ANNUALE A **KAPPA MAGAZINE**
- Pamela Cassisa - via Alla Costa di Begato, 2/5 - 16159 GENOVA
- Nicola Galante - via XX Settembre, 33 - 27037 PIEVE DEL CAIRO (PV)
- Anna Bosi - via Carzino, 4/5 - 16149 GENOVA
- Francesca Santi - via Lilla, 34 - 57122 LIVORNO
- Flavia Madonia - via Cesalpino, 45 - 90128 PALERMO
- Andrea Pronti - via Tornielli, 24 - 00151 ROMA
- Luca Vanzella - via Rosselli, 15 - 31015 CONEGLIANO (TV)
- Andrea Barburini - via Baiamonti, 3 - 34145 TRIESTE
- Danila Franzone - via Malaspina passaggio MP1, 9 - PALERMO
- Cecilia Casazza - via Santa Croce Calle Gacion, 1154 - 35100 VENEZIA

dal 23° al 32°
COMPILATION CON I SUCCESSI DEL **TOKIMEKI**
- Caterina Soddu - via della Palmarola, 48 - 00135 ROMA
- Amanda Bertoletti - via Luigi Cadorna, 1 - 25020 FARFENGO DI BORGO SAN GIACOMO (BRESCIA)
- Antonietta Lucino - via Barrali, 28 - 00132 ROMA
- Fabio Feltrin - via Carturo, 42 - 35016 PIAZZOLA SAN BRENTA (PADOVA)
- Massimo Zecchin - via Del Commercio, 11 - 37050 BELFIORE D'ADIGE (VR)
- Sabrina Fieramonti - via T. D'Aquino, 1/b - 04012 CISTERNA (LT)
- Valentina Cavalli - via XX Settembre, 55 - 15033 CASALE MONFERRATO (AL)

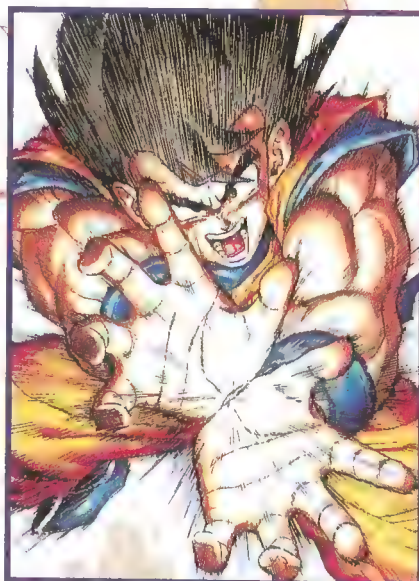
Occhi di gatto © Hojo/Shueisha

• SAILOR MOON e il Mistero dei Sogni
• DRAGONBALL
• RANMA 1/2 (fuori concorso)
• CARA DOLCE KYOKO
• SAILOR MOON LA LUNA SPLENDE
• LAMU' LA RAGAZZA DELLO SPAZIO (fuori concorso)
• UNA SPADA PER LADY OSCAR
• E' UN PO' MAGIA PER TERRY E MAGGIE
• CHE CAMPIONI HOLLY E BENJI
• L'INCANTEVOLE CREAMY
• IL MISTERO DELLA PIETRA AZZURRA
• I CAVALIERI DELLO ZODIACO
• KEN IL GUERRIERO
• E' QUASI MAGIA JOHNNY
• KISS ME LICIA
• IL GRANDE SOGNO DI MAYA
• HILARY
• GEORGIE
• OCCHI DI GATTO
• KISS ME LICIA
• L'INCANTEVOLE CREAMY

Categoria RIVELAZIONE
• E' UN PO' MAGIA PER TERRY E MAGGIE
• SAILOR MOON

Categoria DOPPIATORI (Premio PAOLA TOVAGLIA)

• A ELISABETTA SPINELLI per il personaggio di Bunny.
• A DONATELLA FANFANI per il personaggio di Licia.
• A DAVIDE GARBOLINO per il personaggio di Johnny.
• A MARCELLA SILVESTRI per il personaggio di Sabrina.

Di seguito i titoli di tutte le serie votate dai lettori di Kappa Magazine e Sailor Moon:
• SAILOR MOON E IL CRISTALLO DEL CUORE
• SAILOR MOON

Dragon Ball © BIRD STUDIO

IL DOPPIAGGIO
Ecco un piccolo assaggio di ciò che troverete nella videocassetta che presto Yamato Video dedicherà al doppiaggio e al nostro TOKIMEKI. Finalmente tutta la verità!

FASE 1: ACQUISTO
I cartoni animati vengono acquistati direttamente dal Giappone o reperiti in fiere dedicate ai programmi tv. Da chi? Dal responsabile della programmazione.

FASE 2: TRADUZIONE
I copioni inviati dal Giappone, già in lingua inglese, vengono consegnati al traduttore. Essendo già avvenuto un primo passaggio dal giapponese all'inglese, molte frasi e situazioni sono state adattate alla cultura occidentale per necessità. Molte espressioni tradotte letteralmente non avrebbero infatti senso, e così giochi di parole o riferimenti storici, politici, religiosi.

FASE 3: ADATTAMENTO
'Metter le parole in bocca ai personaggi' è forse l'espressione più adatta per spiegare in cosa consiste questa fase. L'adattatore - con traduzione alla mano - ricostruisce il dialogo in modo che le battute combacino il più possibile con i movimenti della bocca, cioè i **labiali**.

FASE 4: SEGNATURA
Il direttore del doppiaggio divide il copione

La videocassetta realizzata in occasione del TOKIMEKI sarà disponibile a Natale. Qui sopra, un'immagine della lavorazione.

• Alessandra Gugliandolo - via Durasca, 71 - 19026 VALDURASCA, FOLLO (LA SPEZIA)
• Sara Alfieri - via Cassiodoro, 5 - 21100 VARESE
• Francesca Calogiuri - via Leuca, 3 - 73100 LECCE

dal 33° al 47° premio
Record of Lodoss War (numero uno da collezione autografato dai doppiatori italiani)
• Silvia Cerreti - via Nuvolari, 227 - 00142 ROMA
• Giovanni Nulli - via Murri, 44 - 05100 TERNI (TR)
• Eleonora Caini - V.lo SAS DUL PUSTEE, 1 - 21050 CAIRATE (VARESE)
• Agostino Indovina - via Pascoli, 30 - 20090 TREZZANO S.N. (MI)
• Michela Massarelli - via Caduti di Vicobello, 27 - 53100 SIENA
• Bruno Mercurio - via Petrarca, 151 - 80122 NAPOLI
• Simone Macina - via Lazio, 4 - 20090 FIZZONASCO P.E. (MI)
• Claudia Maggi - via Bernabò, 78 - ARCOLA (SP)
• Simona Cassisa - via Costa Di Begato, 2a/5 - 16159 RIVAROLO (GENOVA)
• Barbara Troiani - via Monte San Marco, 48 - 33100 UDINE
• Elsa Passioni - via Paganini, 1 - 29015 CASTELSANGIOVANNI (PC)
• Enrica Mio - via Romana, 11/b - 34170 - LUCICINICO (GORIZIA)
• Giusy Battistuzzi - via Don Zanardo, 4 - 31040 CHIARANO (TV)
• Mara Mascaro - via Santa Caterina,16 - 17019 VARAZZE (SV)
• Gisella Giuberti - via San Muscola, 52/6 - 16153 SESTRI (GE)

dal 48 al 90° premio
Yamato Video, i film più belli
• Emanuele Fischetti - via G. Verga, 10/21 - 20060 MOMBRETTO (MI)
• Lidia Lago - via Pelosa, 12 - 35010 VILLADELCONTE (PADOVA)
• Davide Del Savio - via Fattori, 72 - 50018 SCANDICCI (FI)
• Teresa Scarale - via CTR POZZO CAVO - 71013 SAN GIOVANNI ROTONDO (FOGGIA)
• Adriano Porzionato - via Caccia, 7/d - 28040 VARALLO PONVIA (NOVARA)
• Sara Cabrini - via Idris Ricci, 152 - 44034 COPPARO (FE)
• Ilaria Cucchi - via Salita San Berbardino 6/9 - 16125 GENOVA
• Alice Frontali - via Ronzoni, 18 - 24100 BERGAMO
• Francesca Cerase - via C.A. Dalla Chiesa, 78 - 41100 MODENA
• Erika Pozzali - via Giotto, 56 - 20051 LIMBIATE (MI)
• Filippo Vaccher - via Cannaregio, 982 - 30121 VENEZIA
• Michela Picciau - via delle Gardenie, 21 - 09047 SELARGIUS (CAGLIARI)
• Amelia Rosani - via Alfiano, 16 - 10136 TORINO
• Maria Cristina Olivero - via Ai Ronchi, 66 - 10019 STRAMBINO (TO)
• Sonia Segreto - via Donato Creti, 53/3 - 40128 BOLOGNA
• Mariangela Puppo - C.so Ferrara, 45 - 10151 TORINO
• Diego Molinari - via P.SS Yolanda, 21 - 70125 BARI
• Francesca Pasini - via Martiri di P.zza

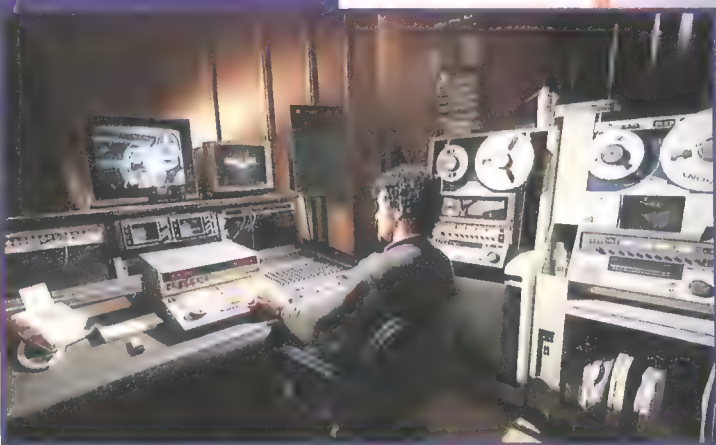
già adattato in tante parti chiamate **anelli**. Guardando l'episodio, crea delle piccole scene separate che saranno utili per organizzare il doppiaggio. Per ogni scena si contano quante righe dirà ogni personaggio.

IL TIME CODE
E' una sorta di cronometro che identifica ogni singolo fotogramma. Il time code serve per orientarsi all'interno del filmato e trovare il 'punto giusto'.

FASE 5: PROGRAMMAZIONE
Segnando il copione, si compila un foglio chiamato **foglione**. Qui viene riportato il numero dell'anello (cioè del pezzetto di video isolato durante la segnatura), il nome degli attori e quante righe ognuno di loro dovrà doppiare. Con il foglione in mano si vedono quanti attori dovranno essere convocati nei vari giorni in cui si svolgerà il doppiaggio. Ogni voce verrà distribuita su un nastro chiamato colonna.

FASE 6: DOPPIAGGIO
Il copione pronto e il filmato arrivano in sala di registrazione, dove il direttore del doppiaggio si occuperà di dirigere gli attori che presteranno la voce ai personaggi.

TOKIMEKI

Sopra, il doppiaggio viene sincronizzato, mixato e trascritto. Sotto, gli addetti al montaggio delle sigle stanno aggiungendo i titoli a ogni episodio. Tra i premi più ambiti del TOKIMEKI, un viaggio nel mondo dei cartoni animati offerto dalla Merak e una parte come doppiatore nel nuovo anime prodotto da Yamato Video.

FASE 7: SINCRONIZZAZIONE
In un cartone recitano più voci. Due o più di esse finiscono su nastri diversi. Il sincronizzatore si occupa di concentrare tutti i dialoghi su una sola cassetta. I nastri devono andare tutti alla stessa velocità. Eventuali imprecisioni nel sinc vengono corrette.

FASE 8: MIXAGGIO
Si regolano i livelli dell'audio, il rapporto tra suoni, rumori, battute... Si aggiungono eventuali effetti (come l'eco o la voce intubata -riverbero- al telefono).

FASE 9: TRASCRIZIONE
Si riversa il doppiato italiano sulle immagini. Grazie al TIME CODE ci sarà perfetta corrispondenza tra ogni singolo fotogramma e l'audio.

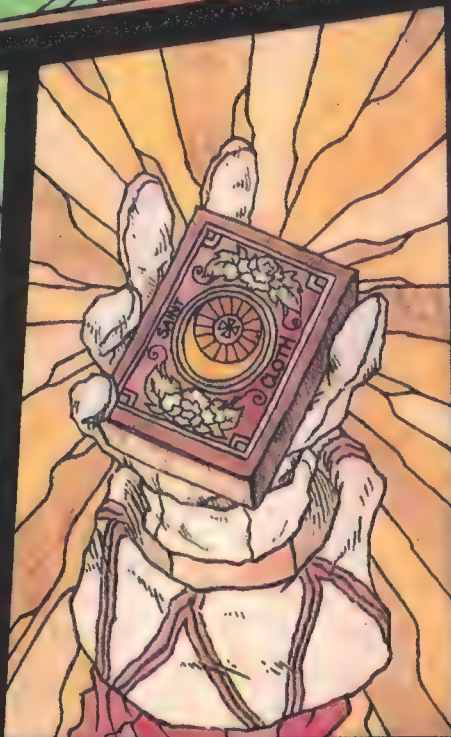
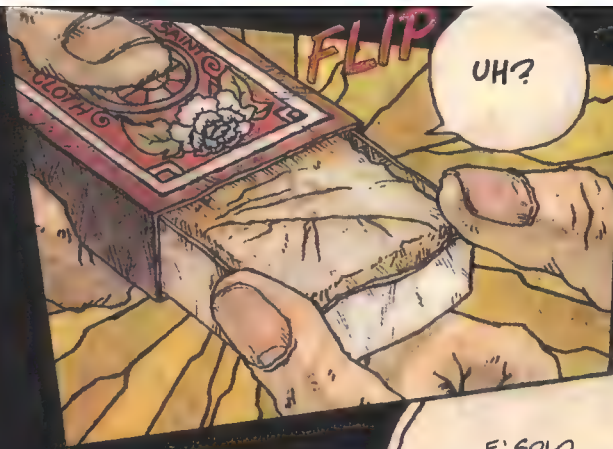
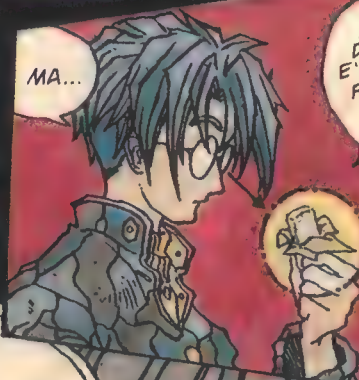
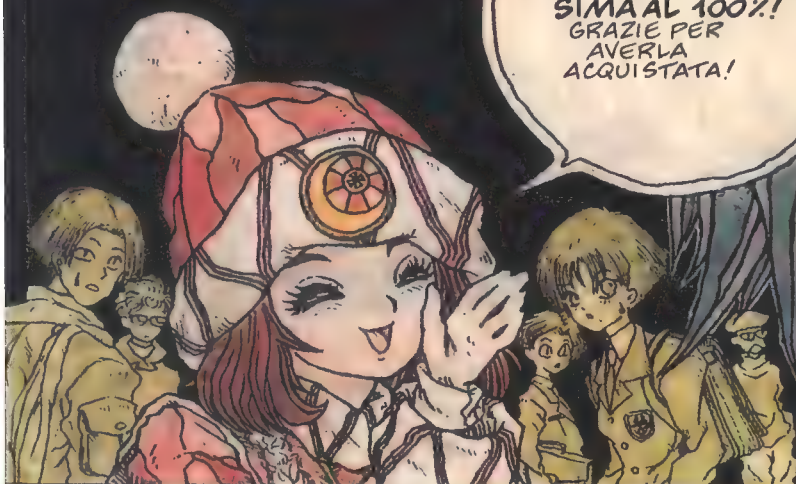
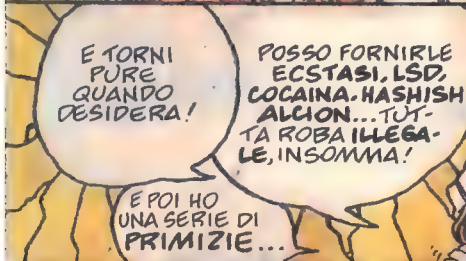
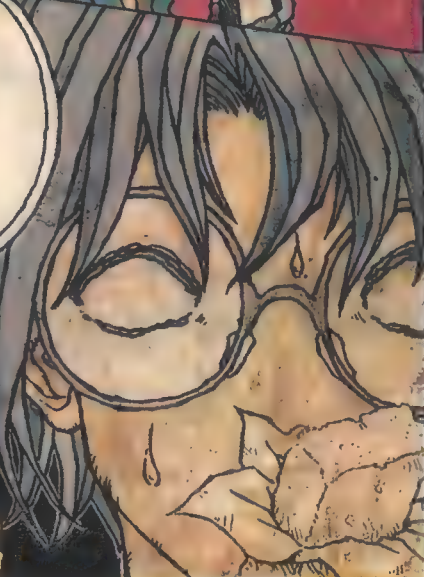
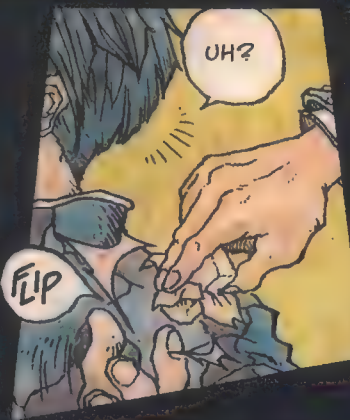
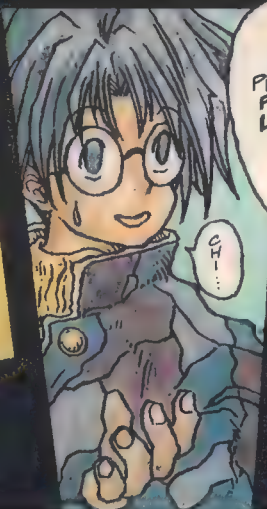
FASE 10: SIGLA
Come viene montata la sigla in corrispondenza delle parole. Come vengono inseriti i titoli di coda.

VINCITORI

Fontana, 18 - 40033 CASALECCHIO DI RENO (BOLOGNA)
• Laura Veroli - v.le Trastevere, 115 - 00153 ROMA
• Claudio Dallorto - v.le Fratelli Rosselli, 26 - 12042 BRA (CN)
• Paola Magotti - via Aldo Moro, 11 - 46029 SUZZARA (MN)
• Fiammetta Magliocca - via San Silvestro, 17 - 03011 ALATRI (FR)
• Giorgia Gasparoni - via Cannaregio, 3190 - 30121 VENEZIA
• Barbara Cascino - via Principe di Palagonia, 84 - 90145 PALERMO
• Rita Uras - via Lazio, 16 - 09032 ASSEMINI (CAGLIARI)
• Franco Todesco - p.zza Santi Maria, 9/a - 35030 VO' VECCHIO (PADOVA)
• Giulia Zigiotti - via Monti di Creta, 85 - 00167 ROMA
• Simone Bregolin - via Roma, 34 - 35040 SAN URBANO (PADOVA)
• Piergiorgio Azzimonti - V.le Milano, 36 - 21013 GALLARATE (VARESE)
• Carlo Sanna - via Ungaretti, 4 - 09072 CABRAS (OR)
• Denise Raspollini - Via della Chiesa, 16 - 30123 FIRENZE
• Florinda Petruzzellis - via Della Specola, 12 - 36023 LONGARE (VI)
• Alice Faccani - Via Curriel, 7 - 48011 ALFONSINE (RA)
• Eleonora Ragazi - via Toscanini, 18 - 21050 BISUSCHIO (VA)
• Cristina Rigano - v.le Europa, 50 - 95030 SAN PIETRO CLARENZA (CT)
• Luigi Ottaviani -via Rava, 4 - 48100 RAVENNA
• Mirko Elviro - via Scavino, 36 - VARAZZE (SAVONA)
• Concetta Padula - via Sant'Anna, 2 - 85042 LAGONEGRO (PZ)
• Simone Legnaro - via Del Cristo, 8 - 35127 PADOVA
• Luana Mazzon - via Borgonuovo, 3 - 30020 MEOLO (VE)
• Giuseppe De Pasquale - via Verdi, 29 - 81100 CASERTA
• Micol Bettin - via Verdi, 2/b - 30038 SPINEA (VE)
• Alessandra Annoscia - via Fiore, 82 - 70123 BARI

dal 91° al 100° premio
OLTRE LA PORTA, AUTOGRAFATO DAI KAPPA BOYS
• Luca Carrafiello - via Poggi, 6 - 50129 FIRENZE
• Francesca Sanjust - via Nansen, 8 - 20156 MILANO
• Cinzia Ravagli - via Guglielmi, 19 - 48010 COTIGNOLA (RA)
• Katia Fusco - via dell'Impruneta, 176 - 00146 ROMA
• Francesco Mancuso - via Calamandrei, 19 - 50018 SCANDICCI (FI)
• Michele Falzone - via Colombo, 8 - 13100 VERCELLI
• Enrico Fontana - viale Matteotti, 29 - 10082 CUDRONE (TO)
• Raphael Di Terlizzi - via Marsala, 31 - 70032 BITONTO (BARI)
• Alessandro Govoni - via S.Allende, 6 - 40050 CASTELLO D'ARGILE (BOLOGNA)
• Daniela Bianchi - via Lomellina, 28 - 20133 MILANO

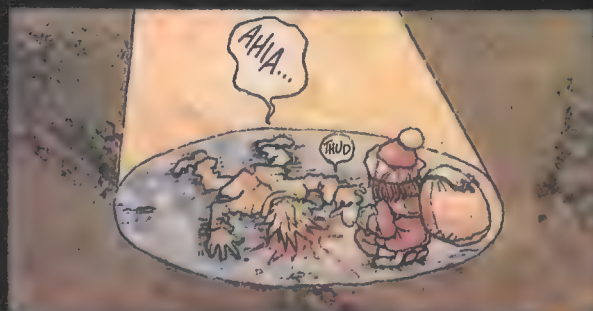
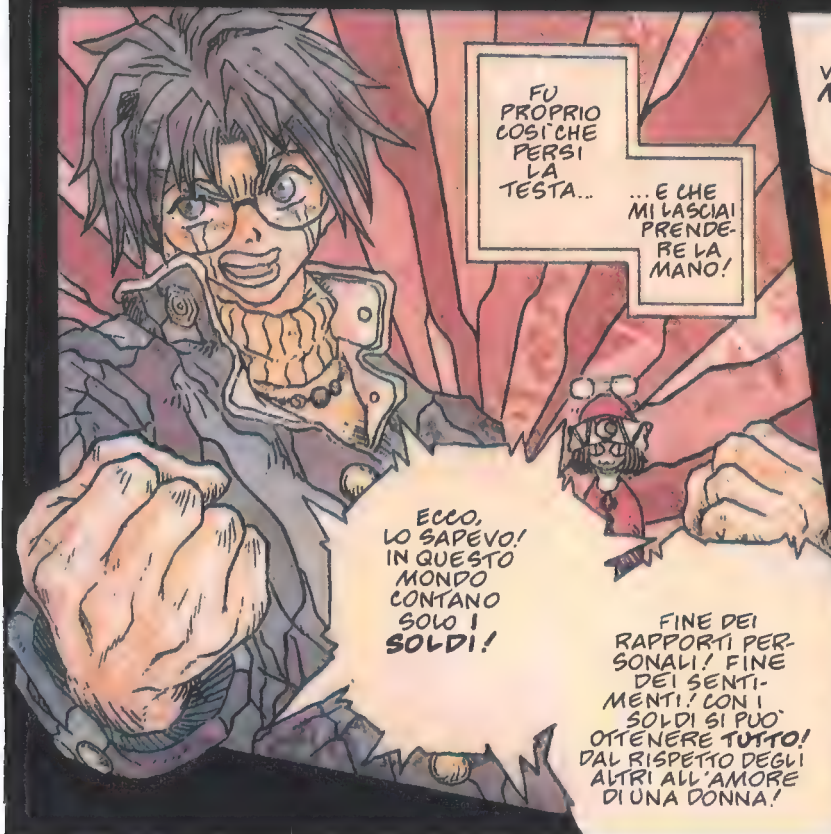
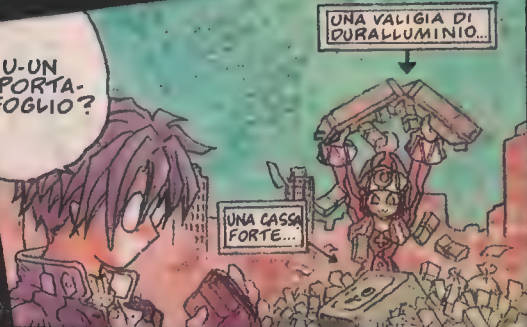
SAINT CLOTH
di Oriba Sekiro

LA QUESTIONE NON E' CREDERCI O NON CREDERCI, NE' CAPIRE SE ESISTANO REALMENTE O MENO... IL VERO PROBLEMA E'...
...LORO SONO VERAMENTE AMICI DEGLI ESSERI UMANI? PRENDIAMO COME ESEMPIO SAINT CLAUS...
...OVVERO BABBO NATALE...
E SE FOSSE IN REALTA' UN MANIACO CHE PIOMBA IN PIENA NOTTE NELLE CASE ALTRUI, MAGARI CON CATTIVE INTENZIONI NEI CONFRONTI DEI BAMBINI?
COSA FARESTE SE VI TROVASTE UNO SCONOSCIUTO IN CASA IN PIENA NOTTE? NON CREDO CHE LA COSA VI FAREBBE MOLTO PIACERE...
UH?
EH!...
SIGNORE...
...NON LE INTERESSA...
...UNA BELLA SCATOLA DI FIAMMIFERI?
SAINT CLOTH

FIAMMIFERI, SIGNORE...
...E GUARDI CHE BELLA CONFEZIONE! IL TUTTO A SOLI CENTO YEN, TASSE INCLUSE!
ECCO, IO...
EHM...
MA QUANDO ARRIVA HARUNA?
DAVVERO NON LE INTERESSANO I MIEI FIAMMIFERI, SIGNORE?
EHM...
CHI DIAVOLO E' QUESTA TIPA? CHE SECCATRICE...
NON VOLEVO ESSERE SGARBATO, MA STA INIZIANDO A ROMPERE... ADESSO LA MANDO VIA!
SENTI, TU...
...M-ME NE DARESTI UNA?
COME SI FA A RESISTERE A QUEGLI OCCHIONI? SLEALE!
CERTO!
POI, SOLO PER 100 YEN...
ECCO COM'E' INIZIATA QUESTA STORIA...

SAINT CLOTH
FLIP
UH?
MA...
...CHE DIAVOLO E'QUESTA ROBA?
E' SOLO **EROINA PURISSIMA AL 100%!** GRAZIE PER AVERLA ACQUISTATA!
E TORNI PURE QUANDO DESIDERA!
POSSO FORNIRLE **ECSTASI, LSD, COCAINA, HASHISH ALCION**... TUTTA ROBA **ILLEGALE**, INSOMMA!
E POI HO UNA SERIE DI **PRIMIZIE**...
CARNE DI BALENA **PROTETTA**...
...UNA TESTA DI GATTO, UN FETO IN FORMALINA...
M-MA...
E VIA COSI'!
...C-CREDEVO DI AVER COMPRATO DEI FIAMMIFERI...
CERTO... ERA QUELLO CHE **CREDEVO**...
E COSI'...
UH?
FLIP
CHI...
E'VERO... SEMBRA PROPRIO DI **PRIMA QUALITA'**, GIOVANOTTO...

KLANG
EHI, ASPETTATE UN MOMENTO! QUI C'E' UN ERRORE! IO NON C'ENTRO!
FU PROPRIO COSI' CHE L'INCUBO EBBE INIZIO...
SIGH... SOB...
NEI FILM E NEI FUMETTI ALMENO LE COSE SI SVILUPPANO IN MANIERA FANTASIOSA... MA QUI NIENTE!
PERCHE' DEVE FINIRE COSI'?! DESTINO CRUDELE!
NON VUOLE COMPRARE I MIEI FIAMMIFERI?
COS...?!
MALEDETTA! E' PER COLPA TUA CHE SONO IN QUESTA SITUAZIONE!
MI HANNO ARRESTATO PER DETENZIONE DI SOSTANZE STUPEFACENTI ILLEGALI!
IO AVEVO UN APPUNTAMENTO IMPORTANTISSIMO CON HARUKA!
OH, CERTO, ARRESTARONO ANCHE LEI...
OH, SE E' PER QUESTO, POSSIAMO ANDARCENE QUANDO VOGLIAMO, DA QUI!
SE HAI PAZIENZA SOLO QUALCHE SECONDO, POSSIAMO DIVERTIRCI UN PO' CON QUALCHE BEL FUOCO D'ARTIFICIO!

ANCORA QUELLE SCATOLE? MA NON TE LE AVEVANO CONFISCATE TUTTE ?!
E' SOLO UN PICCOLO FUOCO D'ARTIFICIO, NON TI PREOCCUPARE...
FZIK
NON SENTI PUZZA DI GAS?
C-CREDEVO FOSSI TU...
BASTA UNA SCINTILLINA PER FARE BUM!
MA...
FSSSSH
SCIOCCO!
HOP-LÀ! AUGURI!
CRIBBIO!
KABOOM
AH!
MA... MA... MA...
UGH!
CLANK
VISTO? SIAMO USCITI IN UN ATTIMO!
CO-COSA?
S-SÌ... CERTO...

FU COSÌ CHE RIUSCIMMO A FUGGIRE, MA...
GUARDA CHE COSÌ NON ABBIAMO PROPRIO RISOLTO UN BEL NIENTE!
TE NE RENDI CONTO, ALMENO?
E DAI, STA' TRANQUILLO!
GIÀ TEMEVO IL PEGGIO...
SENTI UN PO'! IO DI TE NON MI FIDO! MI SEMBRI UNA PAZZA! GUARDA CON CHE ABITI VAI IN GIRO! CHI SEI?!
TEMO CHE SE TI DICESSI LA VERITÀ, NON MI CREDERESTI!
MI CHIAMO RULA, E SONO UNA SAINT CLOTH!
UNA VOLTA OGNI SVARIATE CENTINAIA DI ANNI SCENDO IN QUESTO SPAZIO TRIDIMENSIONALE DI BASSO LIVELLO PER DIVERTIRMI UN PO'!
NON ESISTE UN CORRISPETTIVO NELLE VOSTRE TRADIZIONI UMANE... COMUNQUE, DICIAMO CHE SECONDO I VOSTRI PARAMETRI, LA NOSTRA RAZZA È SIMILE ALLE FATE... O AGLI ANGELI E I DIAVOLI, SE PREFERISCI...
ANCHE IL SUO ASPETTO ERA... DIVERSO...
CHE FOSSE STRANA ME NE ERO ACCORTO SUBITO...
DLIN
AH AH AH AH
DLIN
DLIN
LA PRONUNCIA È SIMILE...
...E QUEL BUFFO VECCHIETTO MI COPIA... MA IO SONO L'ORIGINALE!
COSA?
S-SENTI... NON M'INTERESSA SE STAI DICENDO LA VERITÀ O MENO... VORREI SOLO SAPERE COSA C'ENTRO IO!
HO DETTO SAINT CLOTH, NON SANTA CLAUS!
CAPITA SPESSO CHE UN'IMITAZIONE ABBIA PIÙ SUCCESSO, NO?
C'È QUALCHE GRANDE SEGRETO DI CUI DOVREI ESSERE A CONOSCENZA?

NESSUN SEGRETO... AVEVO SOLO VOGLIA DI DIVERTIRMI UN PO'!
IN QUEL MOMENTO CAPII COSA INTENDEVA DIRE PARAGONANDOSI ALLE FATE... ESSERI CAPRICCIOSI CHE AGISCONO IN BASE AL LORO UMORE...
DI' UN PO', GIÀ CHE CI SONO, NON VUOI CHE TI ESAUDISCA UN DESIDERIO?
GUARDA, ORMAI LA SITUAZIONE È TALMENTE ASSURDA CHE NON MI MERAVIGLIEREI SE TU LO FACESSI DAVVERO!
OH, GIÀ!
MI STAVO DIMENTICANDO DI HARUKA!
AVEVAMO UN APPUNTAMENTO, MA CON TUTTO QUELLO CHE È SUCCESSO...
POTRESTI AIUTARMI A SPIEGARLE TUTTO?
LE FECI QUESTA RICHIESTA, SICURO CHE NON AVREBBE POTUTO FARE NULLA...
OH, TUTTO QUI? TI ACCONTENTI DI POCO...
COS...?!
TELEPORT!
SPLASH
EHI!
AH...
EHM... HARUKA...?
PREGO, FA' PURE QUELLO CHE VUOI!

ECCO, HARUKA... VEDI... IO... VOLEVO DIRE CHE...
...INSOMMA... TUTTO QUELLO CHE VEDI ADESSO... IN REALTÀ...
...FA SOLTANTO PARTE DI UN'ALLUCINAZIONE... IO NON SONO QUI, CHIARO?
AHIA...
THUD
HAI VISTO COS'HAI COMBINATO, MALEDETTA?!
È CHE NON SEI STATO ABBASTANZA PERSUASIVO...
FU PROPRIO COSÌ CHE PERSI LA TESTA...
...E CHE MI LASCIAI PRENDERE LA MANO!
ECCO, LO SAPEVO! IN QUESTO MONDO CONTANO SOLO I SOLDI!
FINE DEI RAPPORTI PERSONALI! FINE DEI SENTIMENTI! CON I SOLDI SI PUÒ OTTENERE TUTTO! DAL RISPETTO DEGLI ALTRI ALL'AMORE DI UNA DONNA!
HO DECISO! VOGLIO UN MUCCHIO DI SOLDI!
E BADA BENE DI NON FARMI AVERE BANCONOTE FALSE O DENARO DI QUALCHE ALTRO PIANETA!
OK!
HOP...
...LÀ!

OH, CRIBBIO! SONO PROPRIO SOLDI VERI!
AH AH AH AH! SEI MERAVIGLIOSA, RULA! È STUPENDO!
VEDIAMO, COSA MI COMPRO?
FLAP
UH?
U-UN PORTAFOGLIO?
UNA VALIGIA DI DURALLUMINIO...
UNA CASSAFORTE...
AAAAAH! DOV'È FINITO IL MIO PORTAFOGLIO?!
COS...?!
EHI! I MIEI SOLDI! DOVEVO DARLI COME ANTICIPO PER UN AFFARE IMPORTANTISSIMO!
COSA?! TI SEI FATTO FREGARE TUTTI I SOLDI DEL RACKE?! NON LA PASSERAI LISCIA!
SMACK
M-MI SCUSI! LA PREGO!
EPPURE, QUANDO ABBIAMO CHIUSO IL FURGONE BLINDATO, I TRECENTO MILIONI DI YEN C'ERANO!
MALEDIZIONE! NON SO CHI SIA STATO, MA GIURO CHE LO AMMAZZO!
DIRETTORE! SONO SPARITI TUTTI GLI INCASSI DEL NEGOZIO!
EHI! GUARDATE LAGGIÙ! COS'È QUELLA MONTAGNA DI SOLDI?!
QUI CI SONO SOLO 20.000 YEN!
PUAH! CHE SCHIFO!

BOH...IO QUEL TIZIO NON LO CAPISCO PROPRIO...PRIMA MI DICE CHE VUOLE I SOLDI, POI VUOLE CHE LI RESTITUISCA...
HOP!
IO TROVO CHE SIA UN VERO SPRECO!
HANF
HANF
HANF
IN QUEL MOMENTO CAPII IL MOTTO CHE DICE "IL DENARO VA E VIENE"...
DAI, ESPRIMI UN ALTRO DESIDERIO! NON VORRESTI CONQUISTARE IL MONDO O DARE IL VIA A UNA BELLA GUERRA TERMONUCLEARE?
SIGH...
MEGLIO DI NO, CHISSÀ COSA POTREBBE ACCADERE DI PEGGIO!
ORA BASTA! HO DECISO CHE ME NE VADO!
DAL MOMENTO IN CUI TI HO CONOSCIUTO HO AVUTO SOLO GRANE! SMETTILA DI SEGUIRMI, CAPITO?
EHI! CON CHI TI CREDI DI PARLARE?!
GRRR
ORA VOGLIO LASCIARTI QUI E TORNARMENE A CASA A DORMIRE!
QUESTO È IL MIO UNICO DESIDERIO!
NON ME NE POTREBBE IMPORTARE DI MENO! NON M'INTERESSA NÉ SE SEI UN SAINT CLOTH...
...NÉ SANTA CLAUS, NÉ LA BEFANA!
FORSE HO ESAGERATO UN PO'...

D'ACCOR-DO!
COS...?
GRAB
CI VE-DIAMO, EH?
S-SÌ... CIAO...
MA CHE... LA SCATOLA DI FIAMMI-FERI?
FLIP
AL 100% GARANTITA!
FLIP
SI-GNOR POLI-ZIOTTO!
QUEL TI-ZIO LAGGIU' HA CERCATO DI VENDERMI DELLA ROBA STRANA!
COSA?!
DOVE?!
ECCO PERCHE' DICO CHE LA QUESTIONE NON E' CREDERCI O NON CREDERCI... QUEL-LO CHE DOBBIA-MO CHIEDERCI VERAMENTE E' SE QUESTA GENTE...
...SIA AMICA DE-GLI ESSERI UMANI, O SE STIANO CERCAN-DO DI DISTRUG-GERCI IL SI-STEMA NER-VOSO...
SE-SE-SENTI, NON VORRESTI FARMI COMPAGNIA ANCORA PER UN PO'?
TI PRE-GO...
...E COME FARE A CA-VARCELA NEL CASO STIANO CERCANDO DI... INVADERCI!
FINE

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTAQUATTRO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTAQUATTRO

Strip strippate (solo per questa volta... non criticate!) - "Yon-koma Daikoshin! Demo Nido-to Yaranai"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
L'importante è divertirsi - "Tanoshiku Ikoyo!"
da Aa! Megamisama vol. 10 - 1994
Beauty Sally, la Combattente dell'Onore - "I know Senshi Beauty Sally"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
Saint Cloth - "Saint Cloth"
da Afternoon nr. 2 - 1996 (Premio Shikisho)
COPERTINA: Compiler © Kia Asamiya/Kodansha
BOX: Jotaro Kujo in uniforme grigia, quella usata nella quarta serie de Le bizzarre avventure di JoJo © Hirihiko Araki/Shueisha

INTERESSI DI FANZINE

Qualche anno fa, sulle pagine di "Comic Art" Luigi Bernardi attaccava duramente il mondo delle fanzine condannando la loro incapacità di proporre nuovi stimoli per il mondo del fumetto. I capi d'accusa? Nessuna sperimentazione per quanto riguardava disegno e sceneggiatura, ma anche la mancanza di una critica seria: la curiosità, motore fondamentale per ogni autore o critico, stava scomparendo, e sempre più 'servi di partito' approdavano in libreria con produzioni autogestite (e finanziate). All'epoca venivano graziate solo le fanzine monotematiche dedicate ai comics americani o alle produzioni giapponesi, in grado di indagare ancora - seppur élitariamente - particolari universi dell'immagine. Come prevedibile, scoppiò un gran polverone e le polemiche si trascinarono a lungo. Da allora tanto è cambiato, e se diamo uno sguardo alle riviste amatoriali prodotte negli ultimissimi mesi, ci accorgiamo che la situazione è addirittura peggiorata. Un tempo le fanzine erano organi di grande importanza, seguiti con attenzione da pubblico e addetti ai lavori: chi voleva debuttare nel mondo del fumetto come professionista poteva 'farsi le ossa' nel circuito librario e mettere in mostra il proprio talento. I critici in erba non si accontentavano di copiare informazioni da testi italiani o stranieri, ma tentavano sempre di leggere tra le righe di un'opera, sino a mostrarne gli aspetti più interessanti o a condannarne i più banali. Si difendevano i valori di una fanzine con grande orgoglio, tenendo volutamente le distanze dalle riviste da edicola, perché nel circuito amatoriale si poteva essere liberi di esprimersi - attraverso il segno o la parola - senza alcun condizionamento. Oggi quei valori sono visti come un handicap, ci si vergogna addirittura di essere una fanzine, e si cerca l'assurda competizione con le case editrici. Per guadagnare un po' di soldi non si guarda in faccia a nessuno: tra ottobre e novembre, complici le fiere di Lucca e Roma, gli scaffali delle librerie si sono riempiti di albi al limite della pirateria. Non più solo fanzine, quindi, ma gadget, poster, cartoline, raccolte di pin-up o volumi speciali immessi sul mercato senza alcun diritto, infrangendo ogni legge sul copyright che tutela autori ed editori. Abbiamo visto le illustrazioni da noi regolarmente acquistate per le prossime copertine di **Dragon Ball** e **Sailor Moon** impunemente stampate su cartoline o raccolte in libri di illustrazione. Abbiamo letto un episodio inedito di **Ranma 1/2** (già acquistato per **Neverland**) sulle pagine di un omonimo albo pirata. Ci siamo imbattuti in decine di speciali che sfruttano (addirittura come titolo!) i nomi di **JoJo**, **Lamù** e di tanti altri personaggi regolarmente acquistati dalla Star Comics. Inutile dire che i Kappa boys sono molto arrabbiati per la nascita delle operazioni sopraccitate soprattutto perché qualcuno ha pensato di citare sia loro, sia la Star Comics nei loro ringraziamenti. Dopo aver combattuto gli editori pirata (vi ricordate i tempi di "Japan Magazine"?), il nostro editore si trova oggi a dover intraprendere nuovi scontri giudiziari per difendere i nostri partner giapponesi. Da parte nostra cercheremo di difendere e promuovere le fanzine che hanno scelto la legalità e che puntano sulla qualità dei servizi, perché non si può colpire tutti senza distinzione. Per tutte queste ragioni, chiediamo ai nostri lettori di non lasciarsi tentare dai coloratissimi speciali che non recano il marchio Star Comics (ormai sinonimo di garanzia per i manga-fan) e rivolgiamo un appello a tutti coloro che vogliono debuttare nel circuito amatoriale: il ruolo delle fanzine è fondamentale per la diffusione del fumetto in Italia, abbiatene rispetto. Una rivista come la nostra si rivolge a un pubblico vasto e variegato (a proposito, salutiamo i quattromila nuovi appassionati che ci hanno raggiunto tra luglio e agosto), ed è per noi impossibile tenere un atteggiamento troppo 'specialistico', incomprensibile ai non iniziati. E' auspicabile che le fanzine approfondiscano i temi legati alle produzioni giapponesi: l'importante è che l'interesse non superi la passione!

Kappa boys

«Non sono tempi per gli innocenti, questi.»
Bret Easton Ellis

ASSEMBLER 0X - quindicesimo episodio

STRIP STRIPPATE

di Kia Asamiya

IL SENSO DELLE STRIP (NON CERCATE LA BATTUTA... NON C'E'!)

IN OGNI PAESE C'È ALMENO UN PROGRAMMA RADIOFONICO CHE TRASMETTE MESSAGGI LASCIATI ALLA SEGRETERIA TELEFONICA...

GELATO CON SODA SCIROPPATA (1) L'AVETE MAI ASSAGGIATO? A ME PIACE DA IMPAZZIRE!

EHI, LO SAI QUAL E' IL MODO **CORRETTO** PER MANGIARE UN GELATO CON SODA SCIROPPATA?

E ORA CHE C'ENTRA IL GELATO?

1

2

ASCOLTAMI BENE... PRIMA DI TUTTO DEVI MANGIARE SOLO META' DEL GELATO CHE GALLEGGIA...

SAPPI PERO' CHE E' IMPORTANTE FARLO CONSUMANDO CONTEMPORANEAMENTE ALMENO UN TERZO DELLA **SODA** CONTENUTA NEL BICCHIERE...

3

4

DOPODICHE' DEVI MISCHIARE IL GELATO E LA SODA CHE SONO RIMASTI...

SLURP

...E DOPO AVERLI TRASFORMATI IN UN LIQUIDO CREMOSO, LI DEVI BERE TUTTO D'UN FIATO...

D-DICI A NOI..?
E VOI DUE QUALE TECNICA ADOTTATE PER BERE IL GELATO CON LA SODA SCIROP-PATA?

...IL GELATO CON SODA SCIROP-PATA?
CHE DIAVOLO E'...

LA PREGO...MI DICA DOV'E' IL BAGNO! PRESTO!
PRESTO! PRESTO! PRESTO!

HANF HANF
SI', IL BAGNO, IL BAGNO! QUESTO POSTO E' TALMENTE GRANDE CHE NON RIESCO A TROVARLO!
HANF
COSA? IL BAGNO, DICE?

MA CHE...
MOLTO BENE, VEDIAMO SE RIESCE A SCOPRIRLO DA SOLO...
A) E' IN FONDO A SINISTRA
B) E' FUORI A DESTRA
C) E' AL PIANO DI SOTTO, VICINO ALLE SCALE
INFORMATION

COSA?!
HA TRENTA SECONDI PER RISPONDERE! VIA COL CRONOMETRO!

IL RITORNO DI NERIMA QUEEN

GRAZIE A TUTTI PER I COMPLIMENTI SULLA MINISERIE DI NERIMA QUEEN!

UN MOMENTO...

EHI, MA CHE...

THUD

SLUD

AAAH!

STAZIONE CENTRALE! STAZIONE CENTRALE!

THUD

THUMP

PSSSSSH

THUD

LO SAPETE CHE ESISTONO WATER CON SPRUZZO-BIDET INCORPORATO?

GELATO CON SODA SCIROPPATA (3)
GIRA VOCE CHE LE CILIEGINE VENGANO RICICLATE... SARÀ VERO?
POSSIBILE CHE TU NON SAPPIA LE COSE PIÙ ELEMENTARI?
COSA? COME SI MANGIA UN GELATO CON SODA SCIROPPATA SECONDO ME?
MI RACCOMANDO... IL GELATO VA MANGIATO TUTTO!
NON DEVE MAI SCIOGLIERSI!
SEGUIMI BENE... PRIMA DI TUTTO SI MANGIA TUTTA LA PARTE DI GELATO CHE GALLEGGIA...
DOPODICHÈ SI PASSA ALLA SODA... CHE VA BEVUTA RIGOROSAMENTE TUTTA D'UN FIATO!
SLURP
NON VA MISCHIATO? MA ALLORA CHE SENSO HA METTERE DUE GUSTI INSIEME?
ECCO COME SI MANGIA!

NERIMA QUEEN A CARTONI ANIMATI E' NELLE VIDEOCASSETTE DI ASSEMBLER!

GIORNALI SCANDALISTICI
ESISTONO IN OGNI PAESE...
DAN
LE DRINK SONO COME CANE E GATTO!

MEGUMI & ASSEMBLER...
ED E' RISSA!
DAN

SCISSIONE DEL GRUPPO?!
Le Drink non vanno più d'accordo!
DAN

MAI! VERO, ASSEMBLER?
E QUANDO MAI ABBIAMO DICHIARATO DI ESSERE IN BUONI RAPPORTI?
BE: ECCO...

IL FALCO DELLA STRADA (1) RICORDATE: E' PERICOLOSO PARLARE MENTRE SI GUIDA!

LA VERA NATURA DI PLASMA(1) SEMBRA CHE PLASMA ABBIA PAURA DEI CANI...

PARALISI CINOFOBICA

HO INDETTO QUESTA RIUNIONE SPECIALISSIMA PERCHE' LA SITUAZIONE E' PIU' CRITICA DI QUANTO SI POTESSE IMMAGINARE...DOBBIAMO PENSARE A UNA SOLUZIONE...
RIUNIONE DELLE COMBATTENTI DISTRETTUALI...

...
...

PROOOOOT

E' UN'INDECENZA...CHE MALEDUCAZIONE...
NON ERA PROPRIO IL MOMENTO... MA CHI DIAVOLO...?
IO NON SONO STATA!
MA CHI E' STATO?

AI VERI DURI COME NOI QUESTE IDIOZIE NON FANNO NE' CALDO, NE' FREDDO!
IL NATALE?! E' ROBA DA FEMMINUCCE E DA VECCHIE ZIE! AH AH AH!

FIGURIAMOCI RICEVERLO! E MAGARI DOVREI PURE RINGRAZIARE!
IO CHE FACCIO UN REGALO A QUALCUNO? NON SE NE PARLA NEMMENO!

UH?!

EHM...
COSE COME QUESTE TI RENDONO PIU' BUONO ...E' BELLO POTER DIRE GRAZIE A UNA PERSONA DOLCE COME TE, INTERPRETER...
AH, IL NATALE... TI SCIOGLIE IL CUORE E TE LO COLMA DI SENTIMENTI SINCERI...

ECCO, ASSEMBLER... IO...IO...
TOSHI...

EHI!
E'ANDATA VIA LA LUCE!
THUMP
BONK
MMM...
TOSHI... MA COSA STAI FACENDO?!

CHI? IO?! N-NON HO FATTO NIENTE, ASSEMB...
GRAB
TOSHI...? COSA STAI...?
D-DOVE... D-DOVE SEI?

CLICK
OH...

(PIUTTOSTO CHE PENTIRCI DI CIO' CHE ABBIAMO FATTO, CERCHEREMO DI NON FARLO MAI PIÙ).

DOMANDE, DOMANDE, DOMANDE (2) NON VEDEVO L'ORA DI ARRIVARE A QUESTO!

BO-HOOO! TI ODIO, TOSHI! PERCHE' NON MI HAI DETTO CHE TI PIACCIONO GLI UOMINI?!
TAP
EHI... ASSEMBLER!

E' IL MOMENTO! VAI, BIAS! PRENDI ASSEMBLER!
STHUD
UGH... LASCIAMI! MA CHI SEI?! LASCIAMI!
GRAB
OH, NO... E' ANDATA DI NUOVO VIA LA LUCE!
CLICK

AAAH!
ASSEMBLER!
THUMP THUD
TAP TAP TAP
DANNAZIONE! MA CHE DIAVOLO SUCCEDE, QUI?!
MA NON CI VEDO UN TUBO!

SIGH... QUEL TOSHI SA ESSERE DAVVERO IMPETUOSO, QUANDO VUOLE...
DIRECTORY... MA CHE STAI FACENDO LI'?
CLICK

SEMBRA CHE A CERTE PERSONE FACCIA VERAMENTE MALE NON POTER USARE L'AUTO...

LE SCELTE DI UN AUTORE INFLUISCONO SULLA VITA DEI PERSONAGGI...

OH!
TAP TAP TAP TAP

STHUMP

EHILÀ!
FLIP FLIP
GRRR...

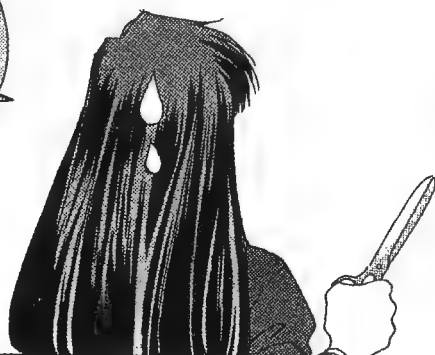
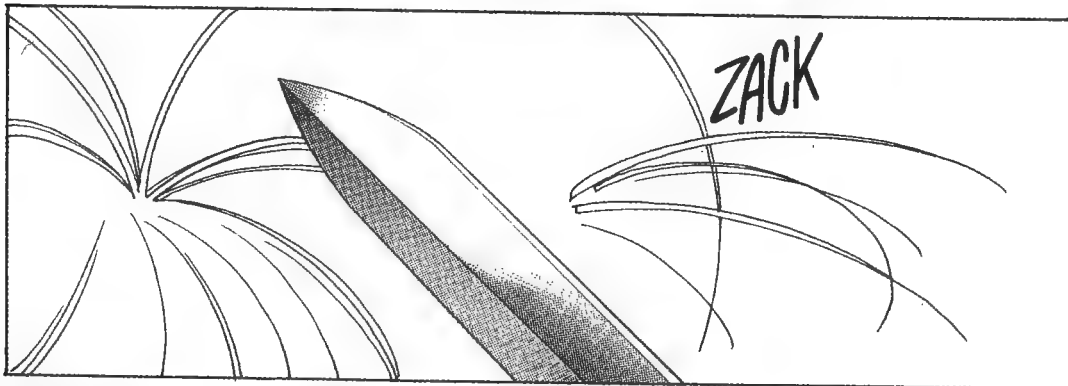
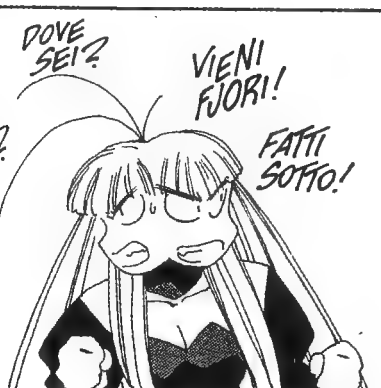
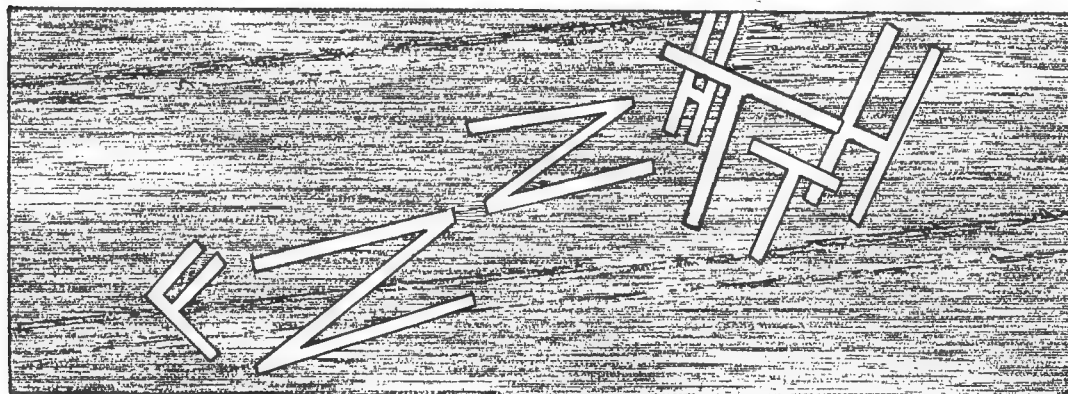
BRUTTA DEFICIENTE! MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE?!
TAP TAP TAP TAP

NON SO... ALL'IMPROVVISO MI E' VENUTA VOGLIA DI PESTARTELI!
AH AH AH VIRGOLA AH!

ZACK

DOVE SEI?
VIENI FUORI!
CHI SEI?
FATTI SOTTO!
???

DI CERTE COSE E' MEGLIO NON CONOSCERE IL PERCHE'.

ASSEMBLER OX- CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
BEAUTY SALLY,
LA COMBATTENTE DELL' ONORE

ROBOT DISCOUNT- ELETTRONICHE JONAN
安さ核爆発!!
9割10割当り前
来てみろり

GRANDE SVENDITA
GUN POD 2000 YEN

COM-PRA-MI!
COM-PRA-MI!
COM-PRA-MI!
RIDUZIONE 500 YEN

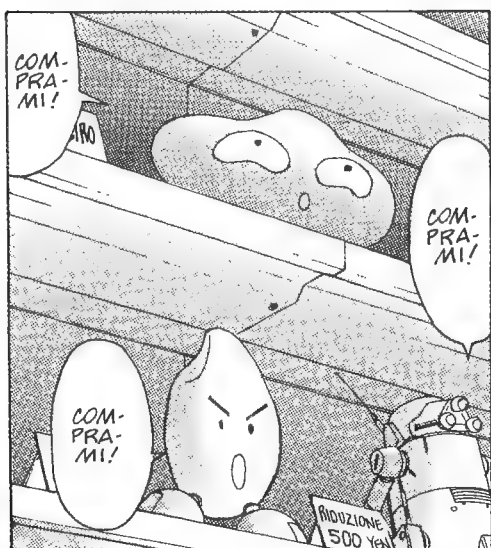
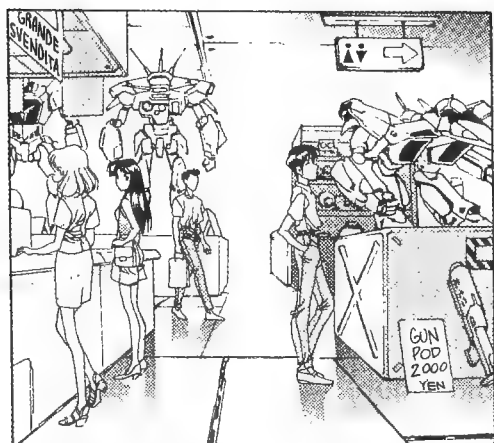
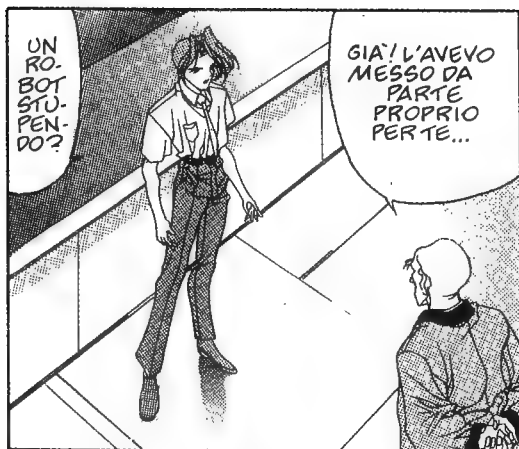
MMM...
SONO SCON-TATO!
COMPRA-MI, TI PREGO!

...IL PRESIDENTE MIYAJI!

UH UH UH... SAI, SAKAZAKI... HO UN ROBOT STUPENDO CHE POTREBBE INTERESSARTI...

ECONOMICI

CONVENIENTI

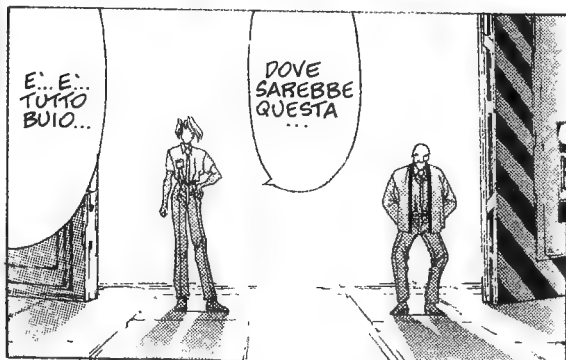
MC COY MIYAJI - PRESIDENTE DELLE ELETTRONICHE JONAN

UN ROBOT STUPENDO?
GIÀ! L'AVEVO MESSO DA PARTE PROPRIO PER TE...

HA LE SEMBIANZE DI UNA BELLA E PROSPEROSA RAGAZZA!
TE LA LASCIO PER SOLI 10.000 YEN... PROPRIO PERCHÈ SEI TU!

È TALMENTE BELLA CHE A UN GIOVANE DELLA TUA ETÀ FAREBBE VENIRE **L'ACQUOLINA IN BOCCA** SOLO A VEDERLA!
DEVI VEDERE CHE **CURVE!**
EHM... PRESIDENTE...
NON DIRMI CHE NON TI PIACCIONO LE DONNE... CHE NE DICI? NON VORRESTI COMPRARTELA?
BING
SCONTI

VEDRAI CHE BEI **GIOCHETTI** SA FARE!
S-SCUSI, MA NON POTREBBE PARLARE PIÙ PIANO?
ANDIAMOCENE! QUESTO È UN POSTO DI MALAFFARE!
PER SOLI 10.000 YEN PUOI AVERE UNA **FORZA DELLA NATURA!**

UFFICIO DEL PRESIDENTE
Se volete entrare, invece di bussare cantate una canzone dei miei tempi. È molto più probabile che vi apra.
Il Presidente

* INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

I'M HAPPY TO MEET YOU AGAIN, MISTER SAKAZAKI!
SALVEY! ERA DA UN BEL PEZZY CHE NON CI SI VEDEVA!

IO PARLOW BENISSIMOW!
OH, NO! MA TU SEI SALLY, QUELLA ROBOTTESSA AMERICANA DALLA **PESSIMA PRONUNCIA!**

PERDONAMI, SAKAZAKI...
MA CHE CI FA QUI?
...MA HA PRESO I MIEI BAMBINI IN OSTAGGIO...

HO MANTENUTO LA PAROLA! LIBERA I MIEI FIGLI!
SCUSI, MA I SUOI **BAMBINI** NON DOVREBBERO AVERE CIRCA **QUARANT'ANNI** OGNUNO?

PAPÀ!
GRAB
CERTO, CERTO!
OH, FIGLIOLI! TORNATE DA PAPÀ!

MA NON MI DICA!
A DIRE IL VERO, NON HO ALCUN VINCOLO DI SANGUE CON LORO...

MI SARAI MOLTOW UTILEY COME ESCA PER ATTIRAREY QUI PICCOLA ANDROIDE PRESUNTUOSA SAYURI, MISTER SAKAZAKI!
IN QUESTOW MODOW PRENDERÒ DUE IMPICCIONI CON UNA FAVA!

BE: SPERO NON SIA UNA FAVA DI FUCA...
...O CI TROVEREMO TUTTI AL GABINETTO!
SILENZIOW!

COS'HAI INTENZIONE DI FARE, DOPO AVERE ATTIRATO SAYURI?
GIOCHIAMO, SIGNORE?

MI PAREY OVVIOW!
LA FARÒ FUORY!
STHUD

AVEVO PROMESSOW AL MIO PADRONEY DI SCONFIGGEREY SAYURI!
FINCHÈ NON COMPIRÒ LA MIA MISSIONEY, NON POTRÒ MAI TORNARE A TESTA ALTA!

COME SI CHIAMA QUESTO?
SI CHIAMA MINMEI... NON È CARINO?
DOVETE ASCOLTARMI QUANDO PARLOW!

INDUSTRIE KAMATA
(DOBBIAMO SPIEGARVELO OGNI VOLTA?)

C'E' UN PROBLEMA, DIRETTORE! E' ARRIVATO UN FAX MOLTO STRANO, E NON SO COME INTERPRETARLO!

SUL POSTO DI LAVORO NON E' AMMESSO PRATICARE ALCUN HOBBY!
SE VUOLE INTERPRETARE QUALCOSA, SI ISCRIVA A UNA SCUOLA DI TEATRO!

HO DETTO CHE E' UN FAX MOLTO STRANO!
CI SONO SCRITTE DELLE COSE INCOMPRENSIBILI! LO CAPISCE SI' O NO?!
HA APPENA DETTO CHE E' INCOMPRENSIBILE... COME POSSO CAPIRLO?

MMM... E QUESTO SAREBBE IL FAX IN QUESTIONE, EH?

NON RIESCO PROPRIO A LEGGERLO...
SAKAZAKI SAYURI OSTAGGIO
ORA CAPISCO PERCHE' DICI CHE E' INCOMPRENSIBILE...

A DIRE IL VERO, TOSHIYA... ANZI, IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI E' SCOMPARSO IERI SERA...
...E PROPRIO STAMATTINA E' ARRIVATO QUESTO...

MMM... SAKAZAKI E' SCOMPARSO E SUBITO DOPO E' ARRIVATO QUESTO...
HA QUALCHE IDEA?

DEV'ESSERE FUGGITO CON UNA DONNA!
MA CHE DIAVOLO DICE?! QUESTO E' UN RAPIMENTO!
UN RAPIMENTO IN PIENA REGOLA!

BE, NON E' PROPRIO LA REGOLA...
...MA CAPITA SPESSO CHE UN UOMO VENGA RAPITO DAL FASCINO DI UNA DONNA!

COSA..?
EHM... REGOLA... RAPIMENTO...EH EH...
QUESTA DONNA NON CAPISCE I GIOCHI DI PAROLE...

PRENDERÒ QUALCHE GIORNO DI FERIE!
EHI, ASPETTA!
SCUSA PER I GIOCHI DI PAROLE... PERÒ SO UNA BARZELLETTA BUFFISSIMA!

CERCHERÒ TOSHIYA DA SOLA!
TENGA SEGRETO QUEL FAX!
È MEGLIO EVITARE CHE LA NOTIZIA...

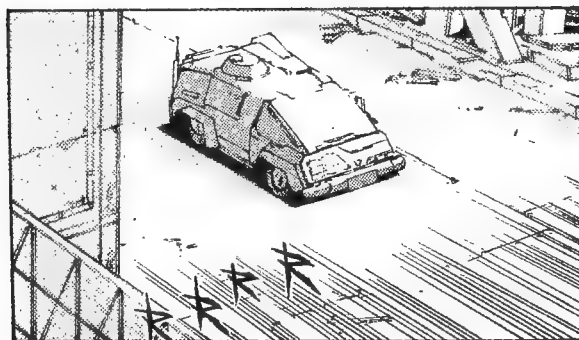
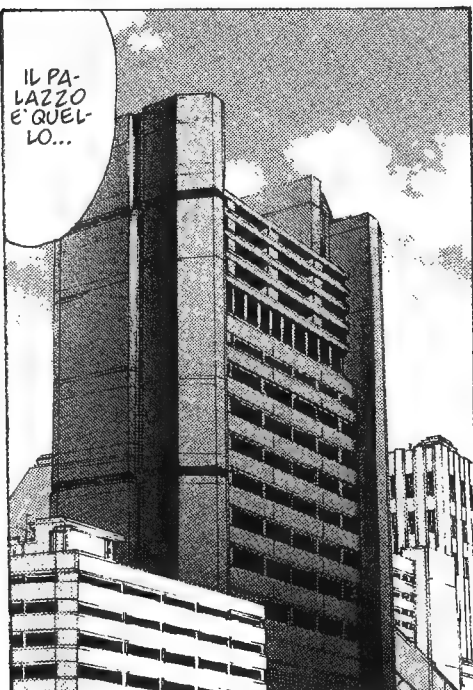
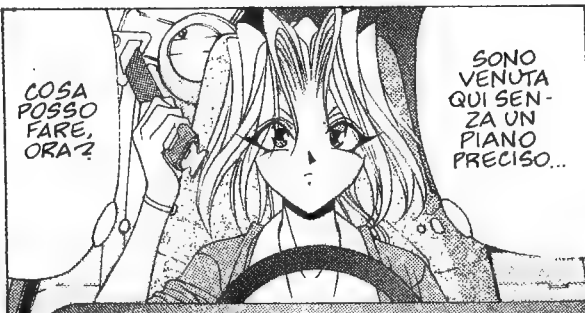
PSSH

MISAKI...?
HOSHINO, FERMA LA CAPOSEZIONE ARITA!
HO SCOPERTO DA DOVE È STATO INVIATO QUEL FAX, CAPOSEZIONE!
PROVIENE DA UN VECCHIO PALAZZO ABBANDONATO NEL DODICESIMO ISOLATO, AL PUNTO D-4, NELL'AREA CHIUSA DEL QUARTIERE VECCHIO!
HAI RINTRACCIATO LA FONTE INFILTRANDOTI NELLA RETE CIVILE?
GLI **HACKER** SONO CONSIDERATI VERI E PROPRI FUORILEGGE! SE SCOPRISSERO CHE TU...
SONO PRONTA AD ACCETTARE QUALSIASI CONSEGUENZA...
NON CAPISCO QUALI SIANO LE TUE INTENZIONI...
HO FATTO SOLO IL MIO DOVERE...
...E NON PER METTERMI IN MOSTRA!

SE E' COSÌ, PER QUESTA VOLTA...
...TI RINGRAZIO!
NON C'E' DI CHE!
NON SO CHI ABBIA AVUTO L'IDEA DI RAPIRE SAKAZAKI...
...MA NON PERMETTERÒ A **NESSUNO** DEI MIEI COLLEGHI DELLA **KKK** DI AGIRE IGNORANDO LA MIA MISSIONE DI **SPIA**...
SCOPRIRE I SEGRETI DELLE INDUSTRIE KAMATA E SCONFIGGERE SAYURI...
...SONO COMPITI CHE SPETTANO **SOLO A ME!**
CHE TI PRENDE, HOSHINO?
SE HAI URGENZA DI ANDARE IN BAGNO, NON C'E' BISOGNO CHE TU TI TRATTENGA...

QUARTIERE VECCHIO-
AREA CHIUSA

RRRR

SKREEEE

IL PALAZZO E' QUELLO...

SONO VENUTA QUI SENZA UN PIANO PRECISO...
COSA POSSO FARE, ORA?

CHI...?!
EHI! MA NON C'E' PERICOLO DI CROLLO?

IL CAPO-SEZIONE DOVREBBE ESSERE QUI?
SAYURI! COME MAI TI TROVI IN UN POSTO DEL GENERE?
BE: SAPEVO CHE SEGUENDOTI AVREI RITROVATO IL CAPOSEZIONE...
ME L'HA DETTO IL DIRETTORE!
IL VERO OBIETTIVO DI QUESTA OPERAZIONE POTREBBE ESSERE PROPRIO SAYURI!
DANNATO VECCHIACCIO TESTARDO...
PROPRIOW COSI!

BENVENUTA, SAYURI!

SONO COSE CHE NON TI RIGUARDANOW!
IO DIVENTERÒ LA **NUMERO UNOW,** E LO SARÒ SCONFIGGENDO PROPRIO TEY!

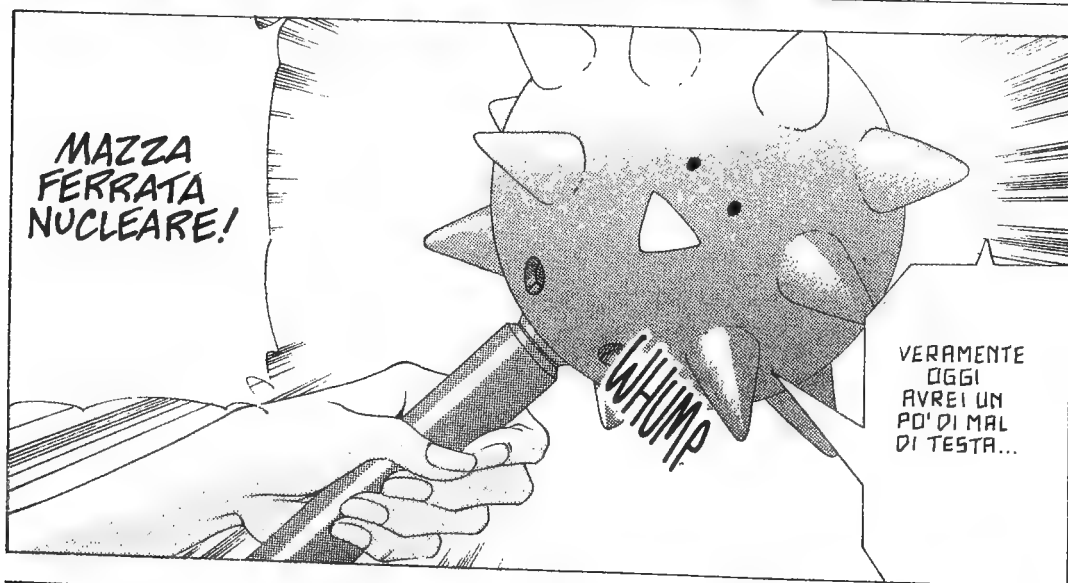
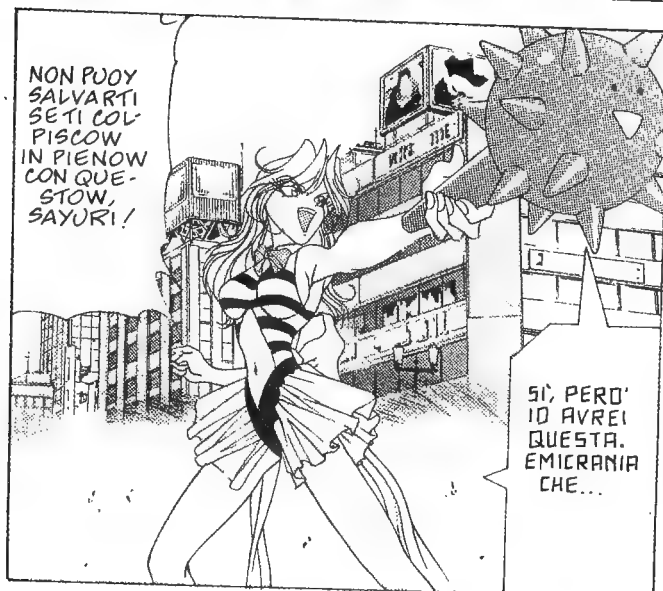
ORA GUARDA IL **VEROW** POTERE DI SALLY ...
...IL DISPOSITIVO CAPACE DI TRASFORMARE LA MATERIA ALL'ISTANTE!

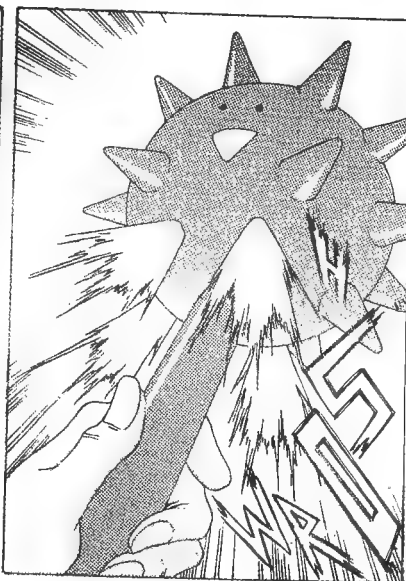
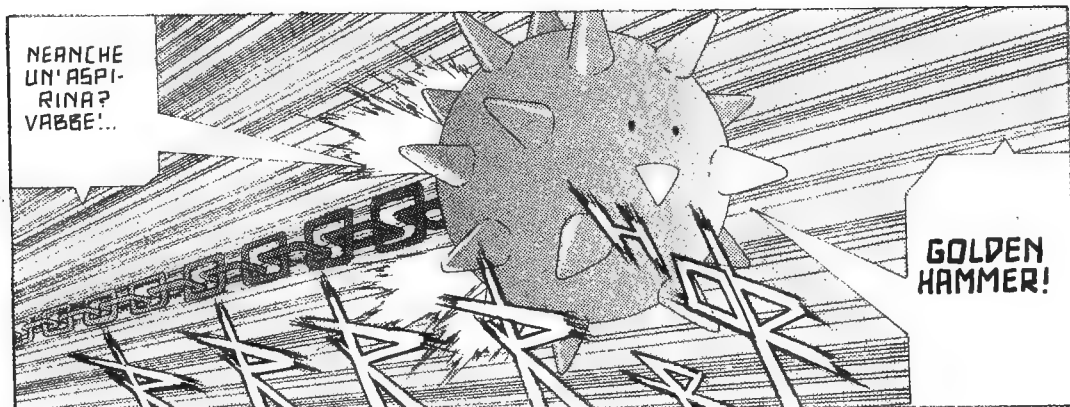
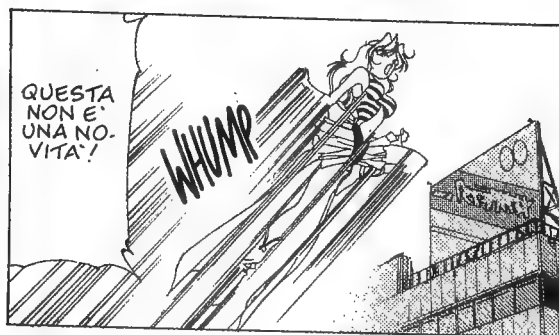
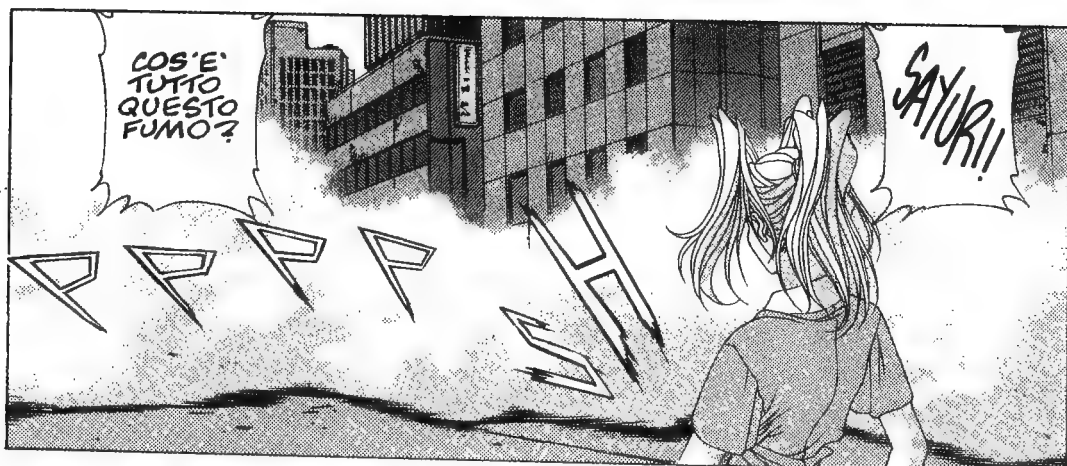
Whump

SALLY FLASH!

SONO BEAUTY SALLY, LA COMBATTENTE DELL'ONORE! SONO QUI PERCHE' TRIONFI LA LIBERTA'!
KAPPA MAGAZ
...E INFATTI ORA MI LIBERERO' DI TE!

BLOCCO PSICHICO DA VIOLENTO STUPORE.
OH?

SE SIETE SORPRESE PER QUESTOW...
...LA MIA ARMA LETALEY VI PARALIZZERA' LETTERALMENTEY!

MAZZA FERRATA NUCLEARE!
WHUMP
VERAMENTE OGGI AVREI UN PO' DI MAL DI TESTA...

NON PUOY SALVARTI SE TI COLPISCOW IN PIENOW CON QUESTOW, SAYURI!
SÌ, PERO' IO AVREI QUESTA EMICRANIA CHE...

NEANCHE UN'ASPI-RINA? VABBE'...
GOLDEN HAMMER!
VEDIA-MO COSA SI PUO' FARE...
WOW! ♡
CLAP
BE', COMPLI-MENTI! BELLA PRESA, SIGNO-RINA!
AAH!
SSHRROOO

* NON PROPRIO SEMPLICISSIMO... QUESTE SONO PARTICELLE CHE DISTURBANO LE ONDE RADAR, E SONO COMPOSTE DA SOTTILI FIBRE DI VETRO RICOPERTE DA UNO STRATO DI ALLUMINIO O ZINCO...

BEAUTIFUL SUPER DE LUXE SPECIAL...
...MEGATON HYPER SPECIAL HEART KICK!
SWING
COUGH
COUGH
BE', SI TORNA A CASA, DIREI...
ARGH!
CEN-TRA-TA!
OH. JESUS!
SBONK
KABOOM

AYUTOW! NON CI VEDOW PIU' NULLA! HELP ME! PLEEEASE!
COUGH COUGH HELP...
AIUTAMI, CHISATO!
MA CHE DIAVOLO STATE FACENDO?

SO IO COSA STANNO FACENDO...SONO ENTRAMBE DOTATE DI UN'AI DELL'ULTIMA GENERAZIONE...
...MA DI FRONTE A UN SEMPLICISSIMO FUMOGENO ANTIRADAR SONO SOLO SEMPLICISSIME MACCHINE...
TOSHIYA!

MA... NON ERI STATO RAPITO?
SÌ, MA HO BARATTATO LA MIA LIBERTA' CON L'ARMA SPECIALE DI CUI L'HO DOTATA!

IN QUESTO TEMPO HO ANCHE AVUTO LA POSSIBILITA' DI FARE QUALCHE ANALISI ED ESPERIMENTO...
UN VERO GENIO APPROFITTA DI QUALSIASI SITUAZIONE!
CHE TIPO...

COUGH
COUGH

CALM BREAKER- CONTINUA

SKULD
URD DRUG
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
L'IMPORTANTE E' DIVERTIRSI

ACCIDENTI, BELLDANDY...
...È DAVVERO BUONISSIMO!
MI VERGOGNO UN PO' A RIPETERLO SEMPRE, MA È VERO!

NON PREOCCUPARTI!
LO PREPARO PROPRIO PERCHÉ MI PIACCIONO QUESTE TUE PAROLE...
...NON MI STANCHERÒ MAI DI SENTIRLE, NEMMENO SE LE RIPETESSI MIGLIAIA DI VOLTE...

ODDIO... SI PUÒ ESSERE COSÌ FELICI PER COSE TANTO SEMPLICI? SIGH...
SÌ, ANCHE QUESTO È FELICITÀ...
PERÒ...
KEIICHI!!

...PURTROPPO NON DURA MAI MOLTO...
OH, ECCOTI!
C'È UN PROBLEMA, KEIICHI!
CALMA, MEGUMI... BEVI UN TÈ...
MA COME FAI A STARE QUI TUTTO TRANQUILLO A MANGIARE?!
FAMMI ALMENO FINIRE IL PRANZO!
MACCHÈ TÈ! DEVI CORRERE, PRESTO!
STHUP
SLAP

Whup
Konk

OKAY... IL CIRCOLO DEL BASE-BALL SI STA ALLENANDO... E ALLORA?
NON CAPISCI?! IL LUNEDÌ E IL GIOVEDÌ QUESTO CAMPO È PRENOTATO DAL CIRCOLO DEL SOFTBALL!

...OSTACOLANDO I NOSTRI ALLENAMENTI!
APPROFITTANDO DEL FATTO CHE ABBIAMO POCHI ISCRITTI, VOGLIONO COSTRINGERCI ALLO SCIOGLIMENTO...

NO, GRAZIE!
BE: PUOI SEMPRE VENIRE AL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE...

IO NON VOGLIO SMETTERE DI GIOCARE A SOFTBALL!

M-ME-GUMI...
ALLORA NON HAI ANCORA RINUNCIATO...
E' INUTILE CHE TU INSISTA ...PERCHE' NON TI ISCRIVI AL CIRCOLO DEL BASEBALL, PIUTTOSTO?
LA NOSTRA SQUADRA NECESSITA DI UNA MANAGER!
HAI FREGATO I GIORNI D'ALLENAMENTO ALLA NOSTRA SQUADRA!
MA SE SIETE SOLO IN QUATTRO...
CHE RAZZA DI SQUADRA E'?
IL NUMERO DELLE PERSONE NON C'ENTRA!
SEI UNO STUDENTE UNIVERSITARIO! DOVRESTI ESSERE PIU' RAGIONEVOLE!
SAPEVO DI POTER CONTARE SUL MIO FRATELLONE!

COME NON DETTO...
UGH!
NON ESISTONO DOCUMENTI CHE CERTIFICHINO GLI ORARI DEL CAMPO...

...UN ACCORDO A VOCE E' SACRO, FORSE PIU' DI UNO SCRITTO...
ANCHE SE NON C'E' NIENTE DI SCRITTO...

UNA PROMESSA FATTA A VOCE E' PIU' IMPORTANTE DI QUANTO CREDI...

...NATURALMENTE IN QUATTRO!
A MENO CHE NON VOGLIATE SFIDARCI...
GRRR
GNAM
GRRR
GNAM

UNA MEZZA SQUADRA NON PUO' USARE QUESTO CAMPO, CAPITO?
E' INUTILE CHE INSISTIATE!

P. PERCHE' LA STO AD ASCOLTARE..?
UH?

NON PENSI CHE SIA UNA SCOMMESSA UN PO' ECCESSIVA? PER **LORO**, INTENDO...

PER NIENTE!

MA CHE FAI?! ARRIVI ALL'IMPROVVISO E PRENDI CERTE DECISIONI DA SOLA?!

PER ME VA BENE!

TANTO, CONTINUANDO COSÌ, IL NOSTRO CIRCOLO RISCHIA COMUNQUE LO SCIOGLIMENTO...
GIUNTI A QUESTO PUNTO, TANTO VALE TENTARE LA SORTE...
PERÒ...
...DEVI PERMETTERCI DI AVERE QUALCHE AIUTO ESTERNO...
...E DI USARE IL REGOLAMENTO DEL SOFTBALL!
D'ACCORDO!
KEIICHI, BELLDANDY... DATECI UNA MANO ANCHE VOI!
IMMAGINAVO CHE LO AVRESTI CHIESTO!
HM...
CE L'HO FATTA...
E' GIUNTO FINALMENTE IL GIORNO...
...IN CUI IL NOSTRO CIRCOLO POTRÀ AVERE LA MANAGER TANTO DESIDERATA!

LASCIATELA BRONTOLARE... L'IMPORTANTE E' CHE COMUNQUE CI STA AIUTANDO...

UFFA!

PERCHE' COINVOLGETE SEMPRE LA MIA SORELLINA IN QUESTE **STUPIDAGGINI**?!

DOVETE SMETTERLA!

SU, KEIICHI... COMINCIAMO!
COMINCIARE COSA?!

MI SEMBRA OVVIO! PER UN INCONTRO TANTO IMPORTANTE...
...DOVREMO ALLENARCI A COSTO DI SUDARE SANGUE!
TROPPI CARTONI SPORTIVI...

I NOSTRI ALLENAMENTI SPECIALI, NO?
ALLENAMENTI SPECIALI?

PER INIZIARE, MILLE BATTUTE A RAFFICA PER ALLENARE LA DIFESA!
SLAP
SLAP
SLAP
SLAP
SLAP

FERMA! NON CI CAPISCO PIU' NIENTE!
MACCHE' FERMA! ANZI, ORA DAREMO FUOCO ALLE PALLE!

E POI PASSEREMO ALLE BATTUTE CON PALLE DI FERRO!
...

MEGUMI...
...BEVI UN PO' DI TE!...

TI PIACE DAVVERO IL SOFTBALL, SI VEDE BENISSIMO...

...HO FATTO UNA PROMESSA...
ANCHE PERCHE`...
GIA`!

A-HA...
UNA PROMESSA?

LO FACCIO VOLENTIERI...
LO SO, COMUNQUE SCUSAMI PER AVERTI COINVOLTO, HASEGAWA...
LA MIA TECNOMAZZA...

TAIRA E TAKA NON CI SONO ANCORA... EPPURE IO LE AVEVO AVVERTITE!
ACCIDENTI! DOVE DIAVOLO SARANNO?

E ADESSO? NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE MOLLASSERO COSÌ... E NON HO SOSTITUTE...

PARE CHE ABBIATE QUALCHE PICCOLA DIFFICOLTÀ...

E TU CHE VUOI? ADESSO ARRIVANO, OK?
BE: CON DUE GIOCATORI IN MENO POTRESTE ACCETTARE LA SCONFITTA A TAVOLINO...
YAMAGATA

SE VI MANCA-NO I SOSTI-TUTI...

I **DYNAMITE BASEBALL BROTHERS** SONO QUI PER VOI!

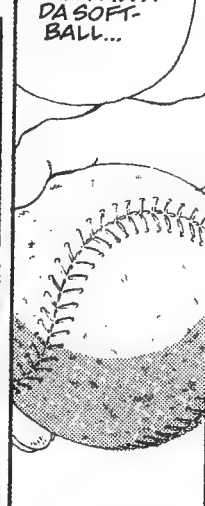
...

...I SENPAI...

C-CHI LI HA CHIAMATI?

QUANDO INIZIA-MO?

TIENI SEMPRE GLI OCCHI SULLA PALLA BELLDANDY!
VA BENE!
...
LA PRIMA VA DRITTA ALL'INTERNO, VERSO L'ALTO... LE FARÒ UN PO' DI PAURA...
...COSTRINGENDOLA A PIEGARSI ALL'INDIETRO...
MMM...SE LA COLPISSE, TUTTI I SUOI AMMIRATORI SE LA PRENDEREBBERO CON NOI...

FIDATI DI ME... LA FARÒ PASSARE A TRE CENTIMETRI DAL SUO NASINO...
CHE BELLO SE ARRIVASSE ALMENO ALLA PRIMA BASE...
SE ARRIVA ALLA SECONDA, LA ABBRACCIO...
ECCO, LO SAPEVO! PERCHÈ SONO FINITO IN TERZA BASE? NON ARRIVERÀ MAI FIN QUI!
ERA DA TEMPO CHE NON TENEVO IN MANO UNA PALLA DA SOFTBALL...
SLURP SLURP SLURP SLURP
HAH... FORSE PENSAVATE DI FARCELA PERCHÈ AVREMMO USATO LE REGOLE DEL SOFTBALL...
...MA FORSE NON SAPETE...
...CHE DA BAMBINO MI CHIAMAVANO MISTER SOFTBALL!
LA VELOCITÀ DI UN MIO LANCIO DA SOFTBALL SUPERA I CENTOVENTI CHILOMETRI ORARI!
SLAP

NON HA NEMMENO CAMBIATO ESPRESSIONE!
COSA?!
VUOI AMMAZZARE LA MIA SORELLINA?!
CHE DIAVOLO FAI, MALEDETTO?!
HO TENUTO GLI OCCHI SULLA PALLA, KEIICHI!
L'HO SOTTOVALUTATA... E' DAVVERO CORAGGIOSA...
MOLTO BENE, ALLORA...

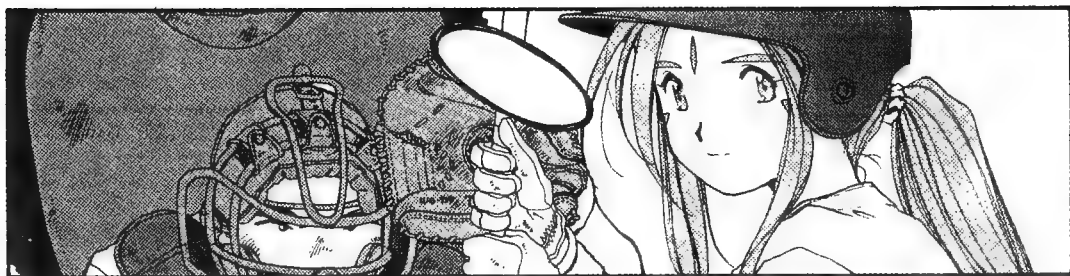
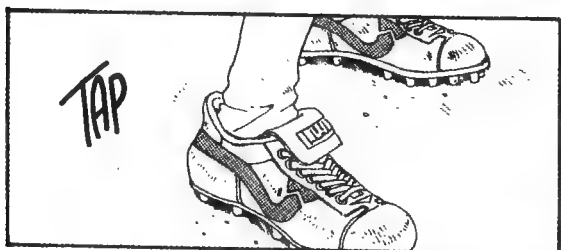
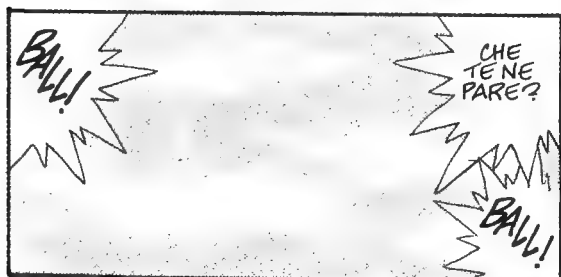
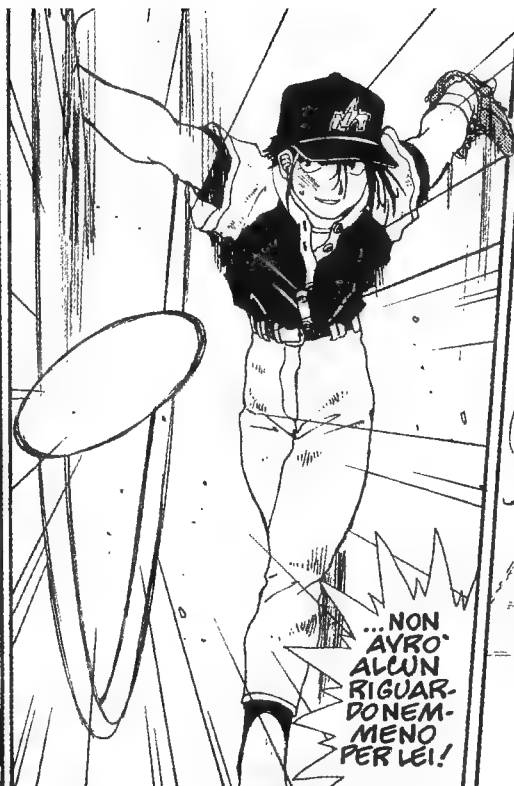
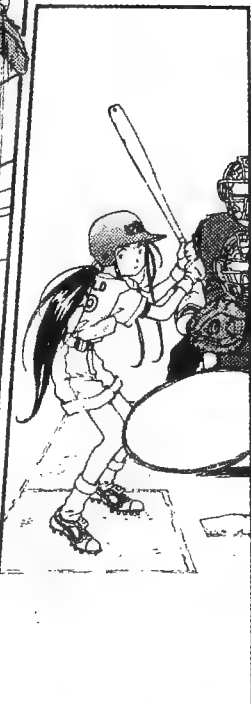
BALL!

BALL!
CHE TE NE PARE?
BALL!

QUATTRO BALL!
M-MA CHE...?
EHI!

TAP

ORA SONO CAVOLI TUOI!

NON TI PERDONERO' MAI...
...PER AVER TENTATO DI COLPIRE LA MIA SORELLINA!

TSK... HANNO COINVOLTO PERSINO UNA BAMBINA...
COMUNQUE...
FOP
...NON AVRÒ ALCUN RIGUARDO NEMMENO PER LEI!
MAZZA AUTOGUIDATA...
CLICK
...TOMAHAWK NUMBER 1!
AZIONE!
BIP
WROOOSH
FH

WRUMM

COS...?!

SEI STUPENDA, BELLDANDY!

BRAVA, SKULD! FATTI DUE BASI CON COMODO!
N-NON E' POSSIBILE... E' SOLO UNA BAMBINA...

CHI SAREBBE UNA BAMBINA?

STAVI PARLANDO DI ME, VERO?

SÌ, PROPRIO DI TE!
QUAL È IL PROBLEMA?
FOP

IO NON SONO UNA BAMBINA!
PAT

OUT!
UN GIORNO DI QUESTI TI FARÒ ASSAGGIARE LA MIA NEO SKULD BOMB!
GRAZIE, SIGNORINA!

MA CHE DIAVOLO COMBINANO?!

GRAB
OH, MIO DIO...
...PERCHÉ TUTTA QUESTA TENSIONE?

IN FONDO, È APPENA INIZIATA...
DOPO TUTTO, SIAMO CON UN OUT E UN GIOCATORE IN TERZA BASE...
RUB
RUB

NON AVETE COLPITO **NULLA!** PERCHE' SIETE IL 3° E IL 4° BATTITORE?!
COSA? **CAMBIO?**

TAP

E PER NON SMENTIRMI, SARO' IL VOSTRO **LANCIATORE**, IL **FIORE** DELLA SQUADRA... IL LANCIATORE E' IL FIORE DEL BASEBALL!
TWIRRRL
BE', LO SAPETE, RAGAZZI... LA VOSTRA URD E' IL **FIORE** DEL GRUPPO...

HA INSISTITO TANTO...
E PERCHE' PROPRIO URD?

VI FARO' VEDERE IL LANCIO MAGICO DI MIA INVENZIONE!

ECCO A VOI LA URD THUNDER-BOLT BALL!
OOOH!
SWHOOOT
L-LA PALLA!
NON RIESCO A VEDERE LA PALLA!

* IL FALLO DEL LANCIATORE NEL REGOLAMENTO DEL BASEBALL.

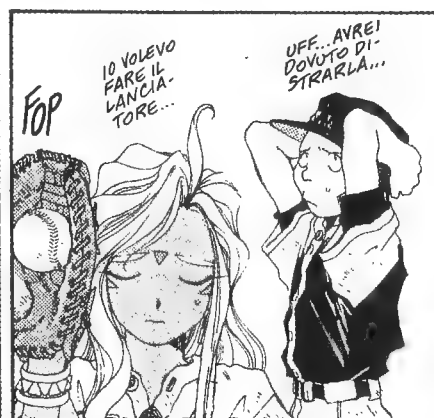
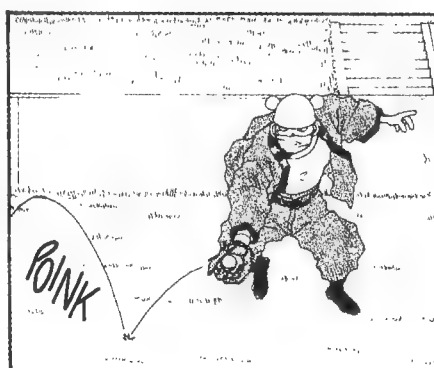
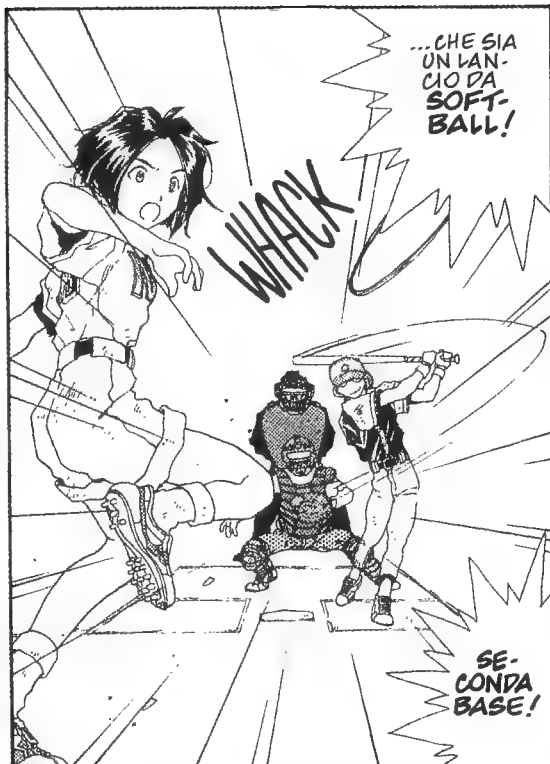
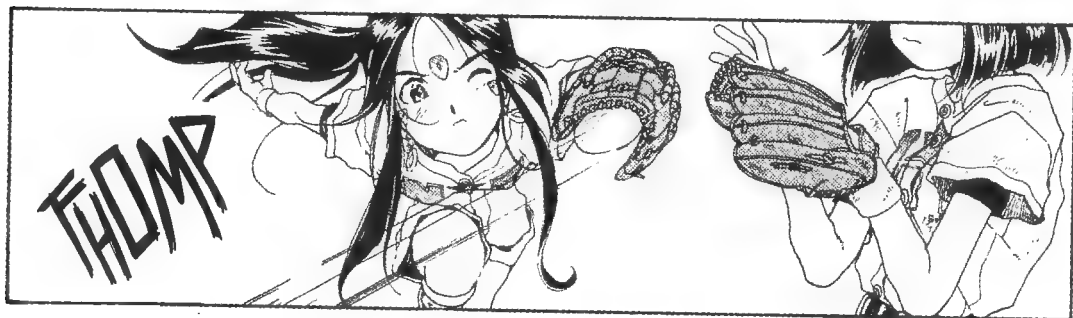
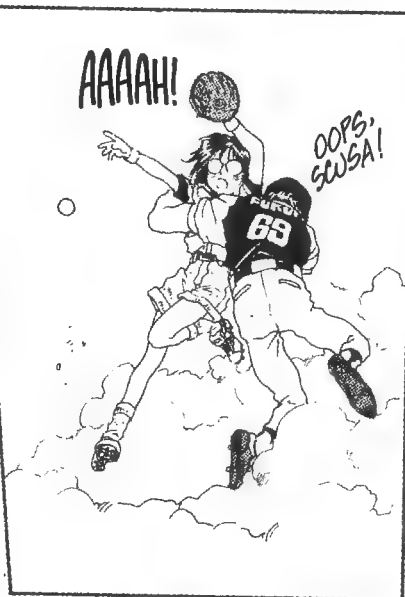
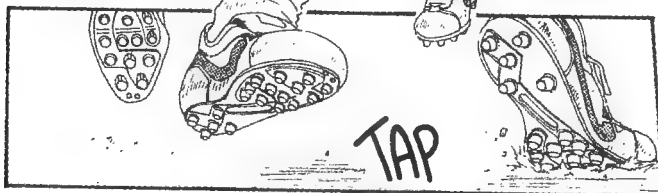
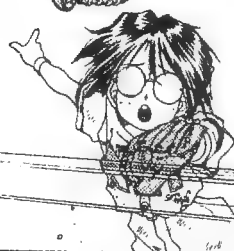
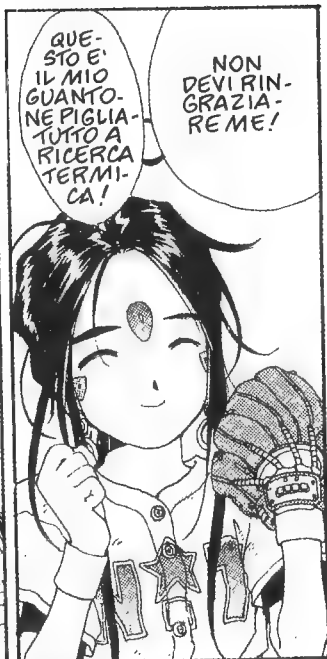
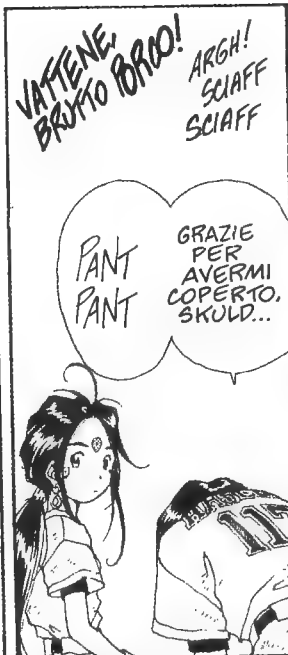
NIENTE MALE... UN BUON LANCIO...

PECCATO. PERÒ...
SWISS

...CHE SIA UN LANCIO DA SOFTBALL!
WHACK
SECONDA BASE!

UGH!
THUMP

POINK

FOP
IO VOLEVO FARE IL LANCIATORE...
UFF... AVREI DOVUTO DISTRARLA...

IN SEGUITO. DOPO AVER SCOPERTO CHE LA SECONDA BASE ERA UNO DEI PUNTI DEBOLI, IL CIRCOLO DEL BASEBALL COMINCIO' A PRENDERE DI MIRA LA POVERA HASEGAWA...
AAAAH!
OOPS, SCUSA!
TAP
THOMP

← CIRCOLO DEL SOFTBALL

← CIRCOLO DEL BASEBALL

...CHIE-DO SCU-SA...
...VI SONO SOLTANTO D'IMPICCIO...

NO...NON TI PREOCCUPARE...
TI HO CHIAMATO IO...
...E SEI STATA MOLTO GENTILE...

...CO-SA...
MA...

...COSA SUCCEDE A TUTTI?

CORAGGIO, RAGAZZI... SEMBRA CHE VI ABBIANO PRESO...
...A MAZZATE!
©KIKKO INOUE

COS...?
MA... MAZZATE?

AH AH! P-PERCHE' DICI QUESTO?
AH AH AH!
PFFF... AH AH AH!

AH AH AH!
PERCHE' VOI NON SEMBRATE AFFATTO DIVERTIRVI...

CREDO CHE UNA PERSONA VERAMENTE FORTE...
...POSSA RIUSCIRE A TROVARE QUALCOSA DI DIVERTENTE IN QUALSIASI MOMENTO!

E SE UNO NON AVESSE MIRA, COME FA?
ANDIAMO, CHE E' MEGLIO...

AH...
...BELLDANDY!
UFF... ADESSO CI PENSO IO!
SI'?

SCUSAMI... E' SOLO CHE NON VOLEVO FAR SCIOGLIERE IL CIRCOLO DEL SOFTBALL...

VEDRAI, TI CAPIRANNO TUTTI...

...MA QUEST'UNIFORME CHE HO NOLEGGIATO MI STRINGE UN PO' SUL DAVANTI!
SCUSATEMI...
L'ASCIUGAMANO!
COMPLIMENTI!
...FRA POCO POTRÒ AVERLA...
UNA RAGAZZA MANAGER...
E POI NON MI SEMBRA NEMMENO MOLTO ELEGANTE... CHE NE DITE?
E...E...E... SENZA REGGISENO!
TI...TI S-STA BENISSIMO!

VUOI UN MASSAGGIO?
OH, CAPITANO, MIO CAPITANO!
VOGLIO CHE SIANO TUTTE NOSTRE MANAGER...
ACCAREZZAMI QUI, CAPITANO...

E COSÌ, A CAUSA DEL SENSO DI SICUREZZA DOVUTO ALLA GRANDE DIFFERENZA DI PUNTEGGIO...
OOPS!
...E DEGLI EFFETTI DEL FASCINO FEMMINILE DI URD...

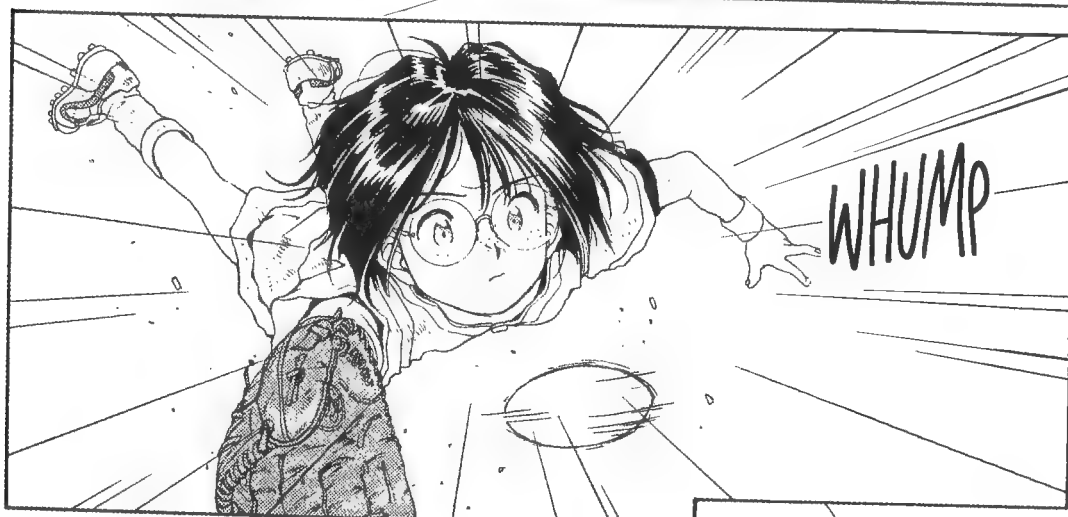
...IL CIRCOLO DEL BASEBALL FU RIDOTTO A UNO STATO PIETOSO...

STOCK
ソフト部 0 1 0 5 7
野球部 4 8 5 0
13
SWIIING

STRIKE!
NE MANCANO SOLO DUE ...
MANCANO SOLO DUE PERSONE!
COSA?! LE NOSTRE POSIZIONI SI SONO INVERTITE!
ソフト部 0 1 0 5 7 3 5 21
野球部 4 8 5 0 1 2 20
NO! DOVE ANDATE?
ADDIO!
ADDIO, CAPITANO!
KAWADA! RIPRENDITI!
SE CONTINUIAMO COSÌ, NON AVREMO MAI NESSUNA RAGAZZA MANAGER!
UH?

UH!
CLANK

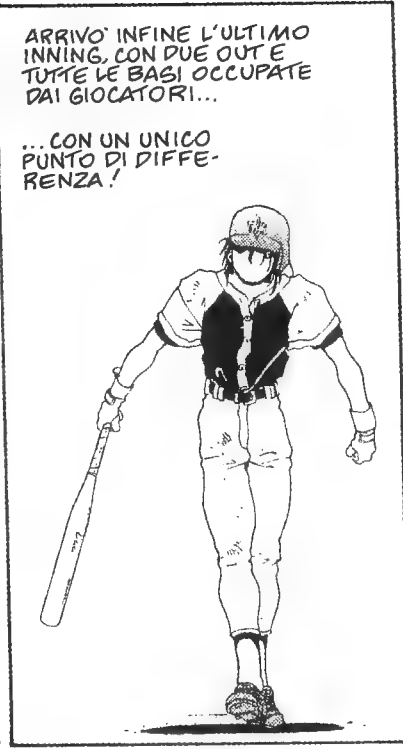
ACCIDENTI! VA TRA LA PRIMA E LA SECONDA BASE!
SKULD NON POTRÀ DARE NESSUN APPOGGIO!

WHUMP

V-VISTO? SONO STATA UTILE ANCH'IO...

OHI...

HASEGAWA!

E' VE-RO...
...GRA-ZIE...

...LA PARTITA CONTINUÒ: E IL CIRCO-LO DEL BASEBALL MISE A SE-GNO MOLTE BATTUTE VALIDE...
...E RI-MON-TÒ IN FRET-TA...

ARRIVÒ INFINE L'ULTIMO INNING, CON DUE OUT E TUTTE LE BASI OCCUPATE DAI GIOCATORI...
...CON UN UNICO PUNTO DI DIFFE-RENZA!

...UNA SITUA-ZIONE CRITI-CA...
SEMBRA CHE TUT-TI LAVO-RINO PER PREPA-RARTI...
HM... E' DURO FARE L'EROE...

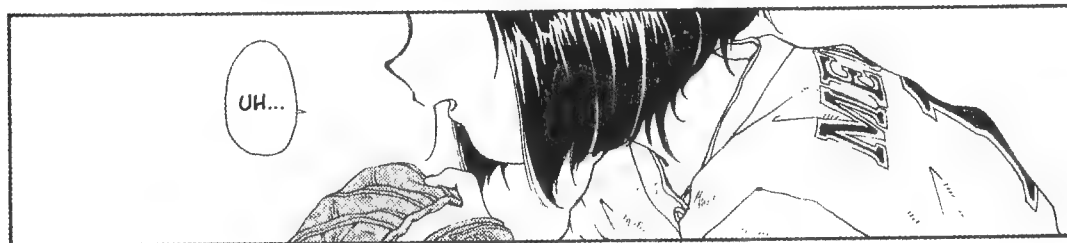
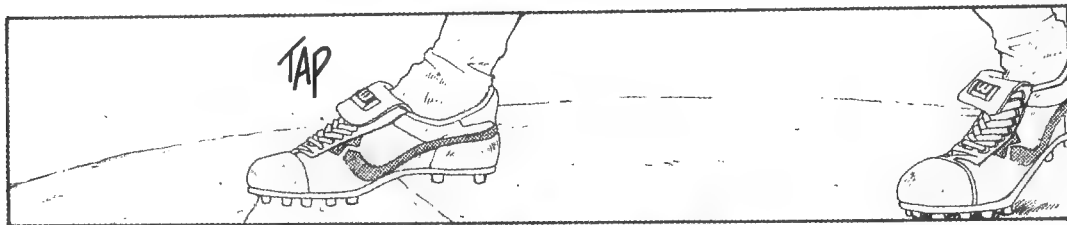
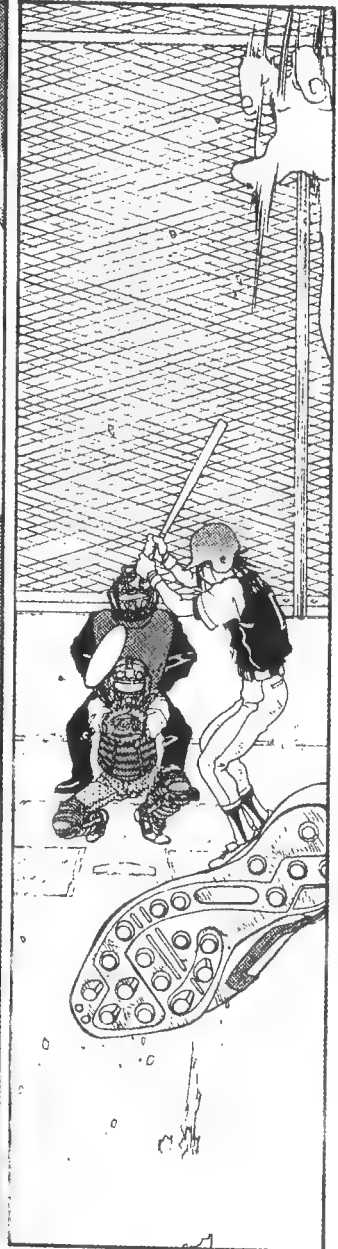
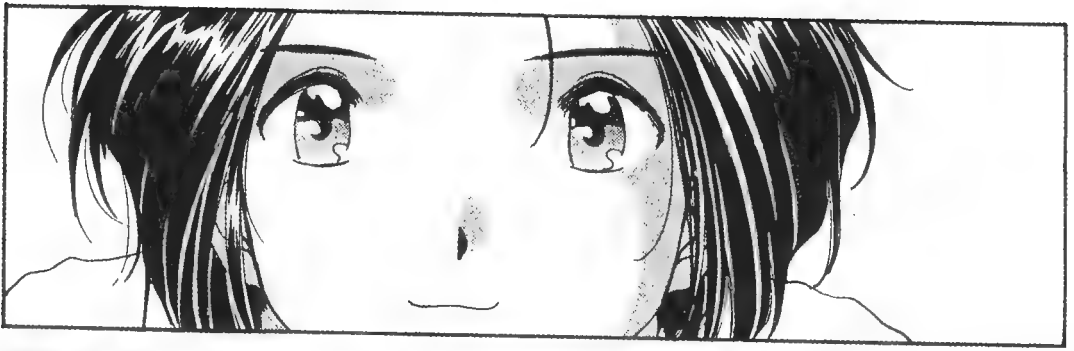
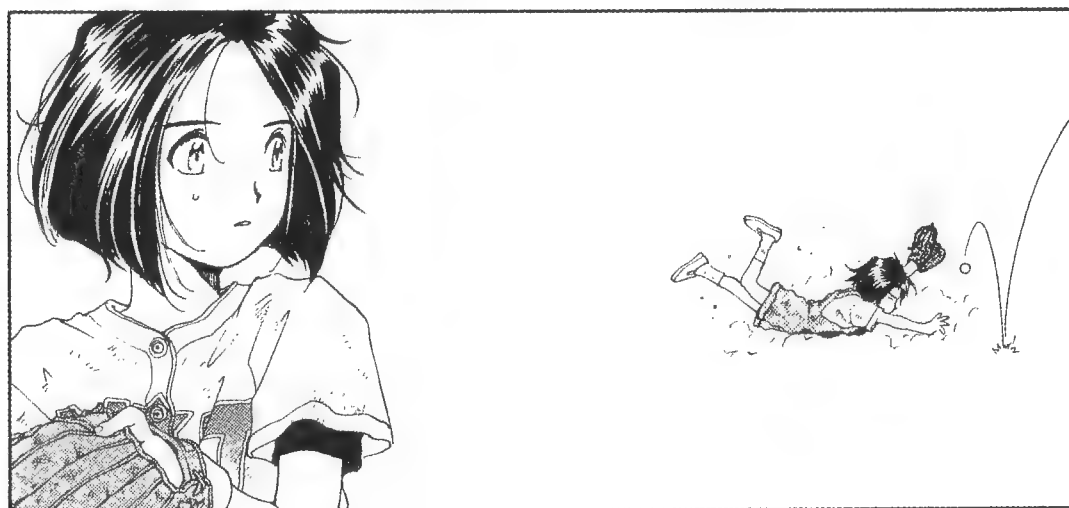
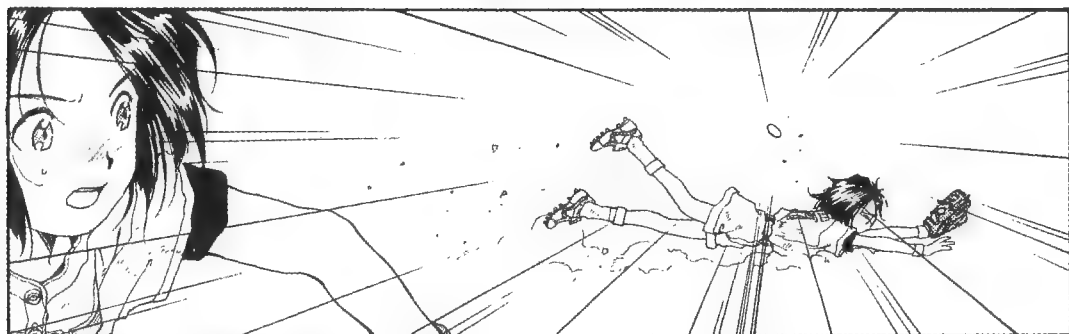
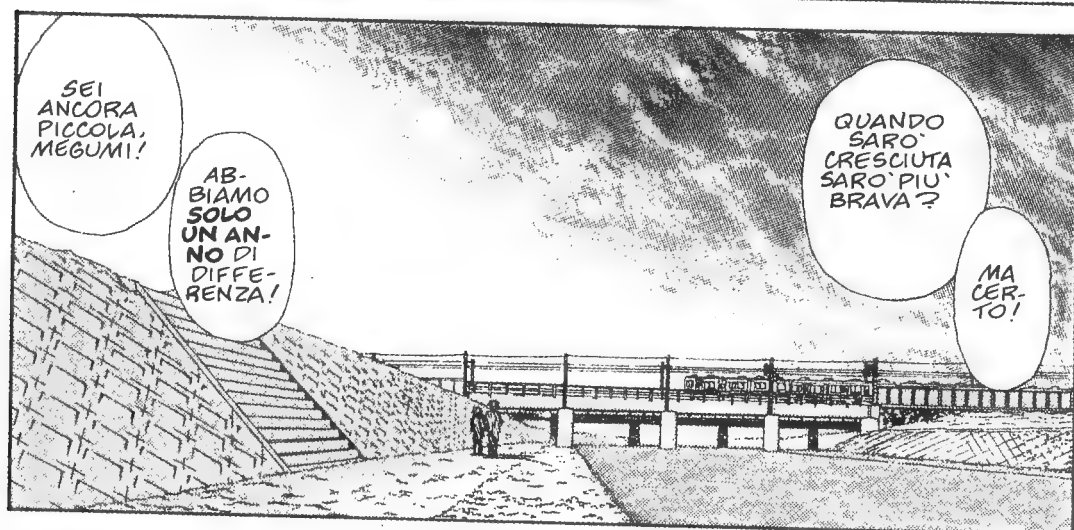
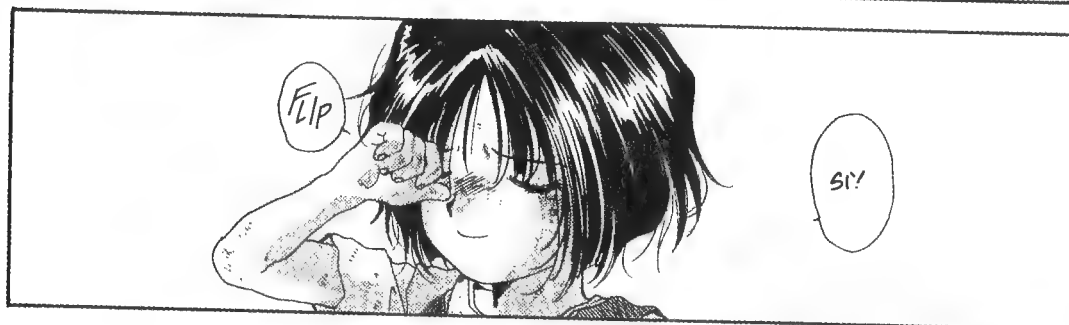
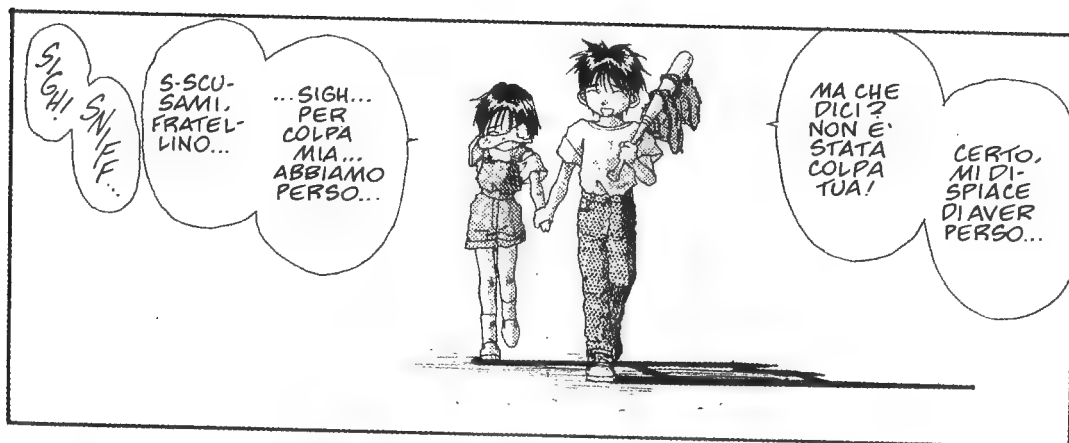
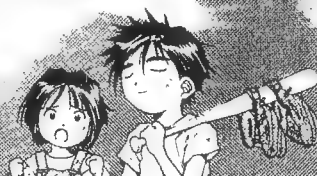
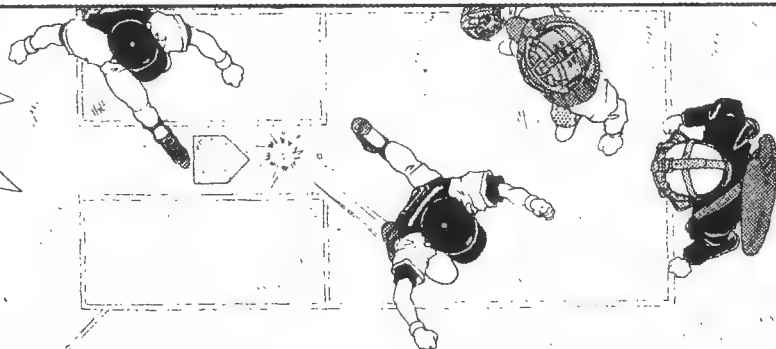
TAP

UH...

CERTO, MI DISPIACE DI AVER PERSO...
MA CHE DICI? NON È STATA COLPA TUA!
...SIGH... PER COLPA MIA... ABBIAMO PERSO...
S-SCUSAMI, FRATELLINO...
SIGH! SNIFF...

NON È VERO?
...È STATO DIVERTENTE GIOCARE A SOFTBALL...
PERÒ...

SÌ!
FLIP

QUANDO SARÒ CRESCIUTA SARÒ PIÙ BRAVA?
MA CERTO!
SEI ANCORA PICCOLA, MEGUMI!
ABBIAMO SOLO UN ANNO DI DIFFERENZA!

ALLORA NON SMETTERÒ MAI DI GIOCARE A SOFTBALL...
...FINCHÉ NON RIUSCIRÒ A BATTERTI!
E POTRÒ ANCHE BATTERTI, FRATELLINO?
BE', QUESTO È DA VEDERE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

K54-A • NON CI STO
No, non mi piace proprio. Trovo ripugnante l'idea che sugli schermi dei cinema di tutto il mondo compaiano le parole "La Walt Disney presenta una produzione Ghibli" (con il nome dello studio di Miyazaki & Takahata scritto volutamente con un carattere microscopico). Con buona pace di Warner Bros, MGM, Stephen Spielberg, Don Bluth, Fred Quimby e Chuck Jones, tutti credono che i cartoni 'buoni' vengano solo dalla 'casa dei sogni'. Ci manca solo che si prendano anche il merito dei film giapponesi! Penso che l'acquisizione dei titoli da parte della Disney sia imputabile alla scarsità di idee (vedi **Il re leone**), nonché all'imbarazzo di produrre un cartone animato per la famiglia tenendo conto delle esigenze del nuovo pubblico americano che pretende storie più adulte (come **Pocahontas** e **Il gobbo di Nôtre Dame**). [...] Sono preoccupato: i nostri giornali e telegiornali, sempre pronti a sfornare servizi sull'ultimo film Disney o l'ennesima versione di Windows (notizia o pubblicità occulta?) non hanno accennato alla cosa. Quest'operazione ha un solo vantaggio: quando qualcuno criticherà i cartoni giapponesi, potrò rispondere che quello 'schifo' è piaciuto tantissimo sotto il marchio sbagliato.

Roberto Corsaro, Rodano (MI)

K54-B • NON CI SIAMO
Non ci siamo, non ci siamo proprio! Cos'è tutto questo assurdo allarmismo da giornale scandalistico? [...] Sembra di tornare ai tempi della gloriosa (assurda e utopistica) Kappa petizione, con la quale pretendevate che un network privato si arrischiasse a lavorare per poche migliaia di appassionati quando, con un taglietto qua e un adattamento là, si raggiungeva un pubblico di milioni di marmocchi. Lodevolissimi impegni i vostri, ma assolutamente effimeri! Capolavori come **Nausicäa** non necessiterebbero dell'ala di un colosso come la Disney per raggiungere il mercato estero, tuttavia il mondo è più 'americano' di quanto si voglia credere. La Disney ha lavorato magistralmente in questi decenni, e si è pazientemente (subdolamente?) costruita un mercato solido e sicuro sul quale contare. La Disney caga uno o due lungometraggi all'anno, i genitori portano al cinema i loro pargoli perché sanno che le storie sono innocue e tutti sono felici. Se la

Disney dà credito alle produzioni nipponiche, ben venga: chi vedrà le opere di maestri come Miyazaki e Takahata troverà qualcosa in più di un semplice 'Walt Disney presenta'. Noterà la poesia e il senso del meraviglioso, entrambi assenti nelle produzioni americane. [...] Non credo che mi dannerò più di tanto se nelle sale italiane potrò gustarmi **Laputa** o **Omohide Poroporo** splendidamente doppiato e largamente distribuito. Ne gioirò e null'altro.

Enrico Pasotti

K54-C • UN BENE O UN MALE?
La notizia che la Disney distribuirà i film dello Studio Ghibli mi ha molto colpito. Un bene o un male? Prima di tutto, c'è da considerare che avremo finalmente la possibilità di gustarci al cinema **Laputa** & Co. (e scusatemi se è poco...): i giornalisti che hanno da sempre osannato il colosso americano disprezzando gli anime saranno rimasti quantomeno scioccati. Fin qui gaudio e tripudio. Il fatto che tutto questo sia stato architettato perché l'azienda americana non avesse pericolosi avversari è secondario. Certo, sarebbe stato meglio che le produzioni nipponiche fossero uscite dal ghetto da sole, ma a mio avviso ci sarebbe voluto molto più tempo. [...] Saremmo tutti contenti se Miss AVM non tagliasse più i cartoni (o allungasse, come nel caso di **Sailor Moon**) e lasciasse il nome originale ai personaggi (ho notato che ultimamente alcuni nomi rimangono in giapponese e altri no, il che è ancora più illogico), ma così non è. Che dire, quindi? Per ora lode alla Disney, poi si vedrà.

Cristian Giorgi, Cava Manara (PV)

Tre interventi diversi che denotano rabbia, gioia e perplessità. Li abbiamo pubblicati insieme perché crediamo che ognuno di noi possa avere diverse opinioni in merito alla questione, ed è giusto che sia così, almeno fino a quando non si vedranno i primi fotogrammi sul grande o piccolo schermo. Le lettere sull'argomento, naturalmente, sono molte di più, e vanno dalla 'triste gioia' di Stefano Lentini **di Grugliasco (TO) all'indignazione di** Roberto Moscato **di S. Giovanni La Punta (LT), che ci accusa di aver peccato di parzialità. Rimanere volutamente neutrali (o cercare di esserlo, per lo meno) non è servito a nulla, evidentemente. Quando abbiamo parlato di speranza e malinconia, di come sarebbe stato un errore trarre avventatamente delle conclusioni, vi abbiamo semplicemente rivolto una domanda: chi è secondo voi il vero vincitore di questa sfida internazionale (sempre che ci sia un reale vincitore)? Lo ripetiamo anche in questa occasio-**

CLASSIFICA settembre 1996 KAPPA 51

Fumetti (voti)

Oh, mia Dea!	8,3
Calm Breaker	7,9
Assembler 0X	7,6
Gun Smith Cats	6,8

Redazionali (voti)

Tokyo E...	9
Kappa Vox	8,6
B't X	7,5
Punto a Kappa	7,4
Il topo che mangiò...	7,4
TV Color: Shoot	6,8
Batman	6,2

Copertina (voto)

Assembler 0X	8,2

Il meglio di Kappa
1) Tokyo E...
2) Il topo che mangiò...
3) La foto dei Kappa boys

Il peggio di Kappa
1) TV Color: Shoot
2) Batman
3) B't X

Cosa manca?
1) Manga Star Comics
2) Karaoke
3) Classici

ne: finché non vedremo con i nostri occhi l'adattamento che faranno in America - e di conseguenza anche in Italia - dei film degli Studi Ghibli, è meglio essere prudenti. Potrebbe finalmente vincere l'originalità del prodotto nipponico, ma potremmo anche assistere all'ennesimo stravolgimento di nomi, usi e costumi. Ciò che possiamo per ora sottolineare è che l'acquisto dei titoli di Miyazaki e Takahata non ha avuto particolare eco dai mass-media, e la notizia si è subito affievolita. Torneremo volentieri sull'argomento non appena ci saranno novità di rilievo o vostri nuovi interventi.

•

K54-D • A SCUOLA DI MANGA

Meravigliosi Kappa boys, ma com'è possibile? Nessuno è più disposto a credere in voi? Forse è un incubo! Che lo sia o meno, sappiate che ad Albenga c'è una persona che ha creduto in voi dal primo numero di **Kappa** acquistato (il 40) e che vi ha già scritto quattro volte! Ho comprato tutti gli arretrati della nostra/vostra rivista ammiraglia, ma non ho potuto ancora leggerli tutti: avrei potuto chiederli in prestito, ma ho pensato non fosse giusto. Un modo come un altro per sostenervi, non trovate? Per un'autodidatta come me, inoltre, i manga sono un prezioso punto di riferimento: se non l'avete capito, sogno di diventare una brava fumettista. Voglio ringraziarvi per aver pubblicato il mio nome su **Neverland** di ottobre (nessuno poteva concedermi un onore più grande). A me piacciono molto gli shojo manga, e vorrei leggere **Candy Candy**, **Kiss me Licia**, **Orpheus no Mado**, **Lady Oscar** (ma è uno shojo o no?), **Il grande sogno di Maya** e tanti altri (ho già spedito la cartolina postale a Barbara). Sono comunque felice che abbiate pubblicato **Ranma 1/2**, così potrò vederne l'inizio e la fine. Sto mettendo da parte un po' di soldi per andare a Lucca: al 90% ci andrò e spero vivamente di incontrarvi di persona. A settembre ho comprato **Gon** e sono rimasta a bocca aperta. Benché non ci fossero dialoghi, riuscivo a sentire le voci dei personaggi, i rumori... Questo manga è un'opera d'arte! Dato che non seguo **Mitico**, vi chiedo se vi sia possibile tenerci informati su **Kappa** della scuola di manga che state organizzando a Bologna e che spero possa vedere la luce al più presto. Quando vi scrivo ho sempre in mente troppe cose da dirvi e finisco per fare una grande confusione. Vi ho già ringraziato perché ho trovato grazie a voi un nuovo amico di penna (attraverso gli annunci sulla rivista)? Non rendete **Kappa** più commerciale, perché è già insuperabile così com'è. Mi commuovo sempre nel pensarvi intenti a creare servizi sempre nuovi e interessanti quando invece le vendite non vi sostengono. Grazie ancora di tutto! Ehm... ma è veramente buono il sushi?

Paola Costamagna, Albenga (SV)

Il sushi è ottimo, ma il sashimi (pesce crudo senza l'aggiunta di rafano e riso) è ancora più buono. Quello di tonno, poi, intinto nella salsa di soia e accompagnato dallo zenzero all'aceto di riso... Sigh... Quando penso a certe prelibatezze, prenderei il primo aereo per Tokyo (o il primo treno per Roma, dove c'è un ottimo ristorantino giapponese a due passi da Piazza di Spagna). Ritorniamo alla realtà, anche se i tuoi complimenti sono un piacevolissimo sogno a occhi aperti. Aspiri a diventare una brava manga-ka (disegnatrice di fumetti)? Devi sapere che non sei la sola, almeno a giudicare dalle lettere che riceviamo o dai disegni che ci mostrate a ogni fiera. Un autodidatta può sviluppare il proprio stile servendosi di un buon manuale di disegno (dove trovare gli indispensabili studi sull'anatomia, la prospettiva...), ma per quanto riguarda le chine, i retini o la sceneggiatura non è così facile. Assieme a Giovanni "Piera degli spiriti" Mattioli e Vanna Vinci **(totalmente rapita dagli impegni con Kodansha) abbiamo così progettato un corso sperimentale di fumetto che si terrà da febbraio a maggio a Bologna. Se tutto andrà come previsto, in autunno faremo nascere** Humpty Dumpty, **una vera scuola per aspiranti fumettisti che tratterà attentamente il manga (grazie agli interventi di autori giapponesi e ai manuali fornitici dalla Shueisha), ma anche il fumetto europeo. Le lezioni sono concepite come un laboratorio che affianca alle discussioni teoriche una serie di esercitazioni che gli allievi svolgeranno in gruppo o singolarmente. Tutto questo per arrivare alla creazione di una vera e propria storia a fumetti... e chissà che i migliori non possano debuttare in una prossima serie di** Mondo Naif! **Chiunque volesse maggiori informazioni in merito alla scuola, si affretti a scri-**

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 54

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

___ **SAINT CLOTH**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CALM BREAKER**
___ **OH, MIA DEA!**
___ **URD & SKULD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:

___ **DOSSIER HIROHIKO ARAKI**
___ **KAPPA VOX (Vox, Rubrikappa, Manga Star Comics)**
___ **TOKIMEKI: I VINCITORI**
___ **EDITORIALE**
___ **PUNTO A KAPPA**
___ **PROSSIMAMENTE**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:

___ **ASSEMBLER OX**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?

___

Cosa ti ha interessato di meno?

___

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?

___

Quale manga vorresti leggere in italiano?

___

nome ___
cognome ___
età ___

dicembre 1996

vere alla Kappa Srl, via del Milliario 32, 40133 Bologna: il corso sarà infatti a numero chiuso per garantire un maggior apprendimento degli argomenti trattati. Per concludere, un ringraziamento per la tua cartolina postale pro-shojo. Anche Lady Oscar **è uno shojo, devi infatti sapere che la parola 'shojo' non identifica solo le storie d'amore strappalacrime, ma un particolare stile di disegno. Esistono quindi shojo horror, shojo fantascientifici e anche shojo in costume, come quello della bravissima Riyoko Ikeda.**

K54-E • BASTA CON I RECUPERI!

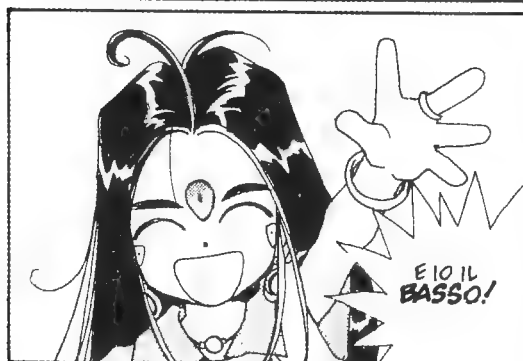
Le vostre parole degli ultimi mesi mi hanno in qualche modo sollevato, visto che sembrate interessati a vostri progetti e non solo al recupero dei manga di Granata Press. Mi considero uno dei più grandi fan di Rumiko Takahashi e sono felice di (ri)leggere **Ranma 1/2**, così come aspetto con impazienza la mitica **Lamù** (ottima la scelta di trasformare **Young**) e **Maison Ikkoku** (prevista per il 1998, se non sbaglio). Appoggio la scelta di continuare **Ushio e Tora**, testa di serie nelle produzioni Granata, ma temo che vi facciate prendere la mano dai recuperi. In tanti anni avete scovato il meglio del mercato giapponese, acquistando titoli 'furbi' come **Dragon Ball**, ma anche rischiando in prima persona con 'emeriti sconosciuti' del calibro di Masakazu Katsura. Il mercato è saturo, ogni nuova scelta rischia il tracollo ed è più facile tuffarsi su **Patlabor** o **Bastard!!** per contare su chi già comprava questi titoli. E' più facile, ma anche meno gratificante. Che senso ha pubblicare articoli su produzioni sconvolgenti come **Ghost Sweeper Mikami**, **Yu Yu Hakusho**, **Slam Dunk**, per poi 'minacciarci' di pubblicare cagate come **Alita**?! Lasciamo agli americani il gusto di leggere opere insignificanti come quella (ma potrei continuare con **Lycantrophe Leo**, **Genocyber**, **Berserk**...) perché gli italiani sono cresciuti con i cartoni animati giapponesi e i fan hanno sviluppato un occhio critico degno del migliore otaku! Corrispondo da alcuni anni con un ragazzo giapponese: quando gli ho chiesto informazioni su certi titoli mi ha risposto che non li conosceva neppure! Già che ci siete, perché non pubblicate i finti manga, americani o cinesi che siano (questa era una provocazione, naturalmente)? Non possiamo aspettare il duemila per leggere novità, e nessun altro editore ha dimostrato di amare il manga come voi.

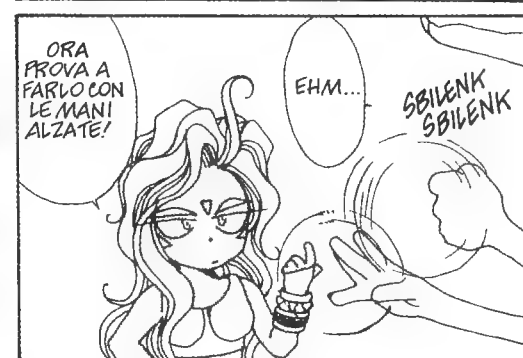
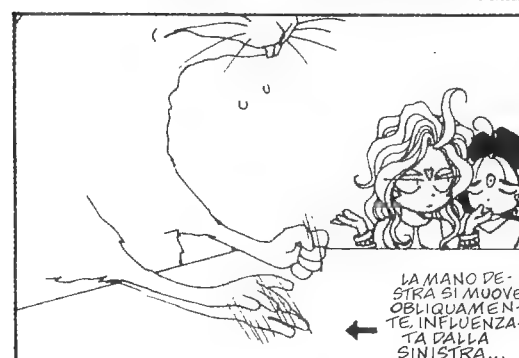
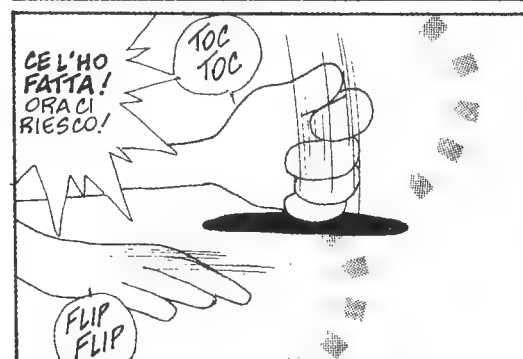
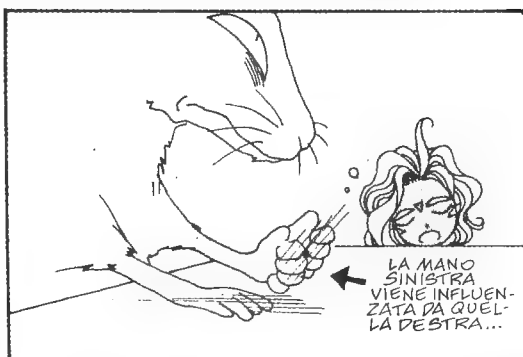
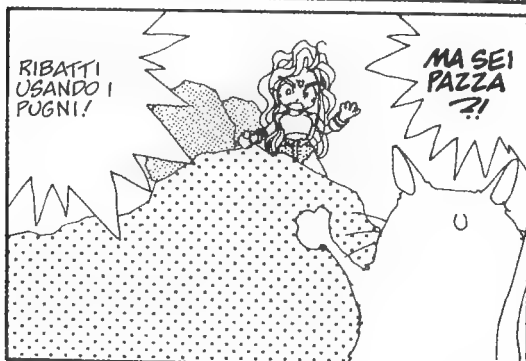
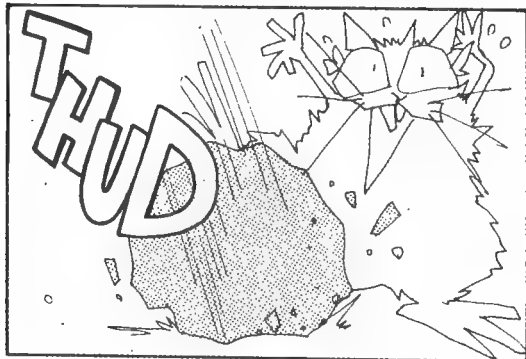
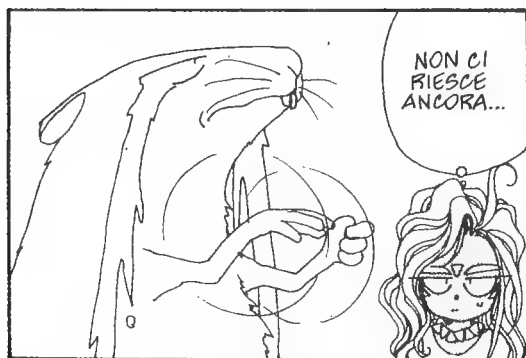
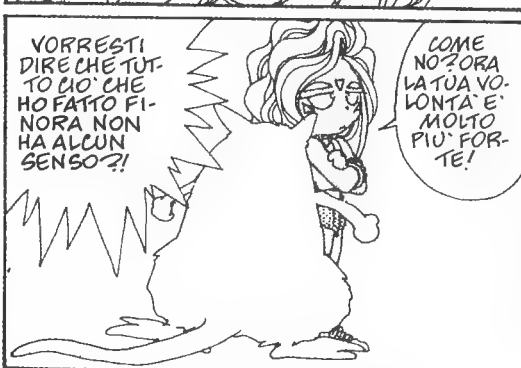
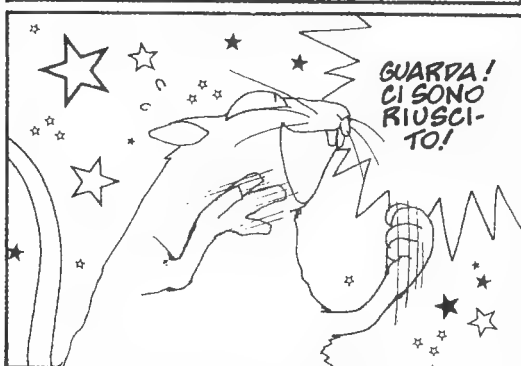
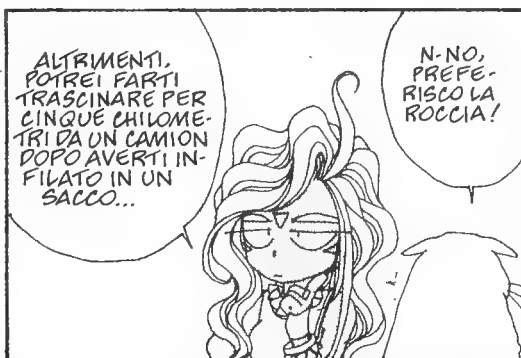
Claudio Bartolini, Roma

Calma, mio caro, perché nessuna scelta avventata è stata ancora fatta, né abbiamo intenzione di commettere certi 'errori' in futuro. Come abbiamo detto altre volte, crediamo di poter rappresentare i fan italiani perché siamo in quattro (tre ragazzi e una ragazza) e abbiamo gusti molto diversi. Battle Angel Alita **(il nome originale è comunque** Gunmm**) non piace a nessuno dei quattro, ma abbiamo voluto sondare il terreno per essere obiettivi. Il risultato? Se** Zero **non vendeva, era evidentemente anche per colpa del manga di Yukito Kishiro! Scherzi a parte, non temiamo di scegliere direttamente dal mercato nipponico e continueremo a farlo con titoli 'sicuri' come** Dottor Slump & Arale**, ma anche con tante serie presentate in questi anni nelle coloratissime pagine di** Anime **(una di queste prenderà addirittura il posto di** Dragon Ball **alla fine del 1997). Per ora non posso sbilanciarmi di più (almeno su queste pagine): veniteci a trovare alle prossime fiere e ne sentirete delle belle!**

Massimiliano De Giovanni

URD & SCULD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

NASCITA DI UN GRUPPO

CERCASI BATTERISTA!

CASINISTI SI NASCE, BATTERISTI SI DIVENTA

ALLENAMENTO SPECIALE

FORZA DI VOLONTA'

SCEGLI LA K-SORPRESA

IL TUO VOTO DECIDERA' QUALE DI QUESTI MANGA APPARIRA' SU KAPPA!

HELL MADONNA

• Titolo •
HELL MADONNA
• Autore •
KYOSHI HARAGUCHI
• Anno di pubblicazione •
1992
• Genere •
HORROR
• Pagine •
438

Un antico demone, di cui parlano le leggende della vecchia Europa, sta seminando il terrore nelle strade di Tokyo grazie alla complicità di terribili mostri, anch'essi nati da antichi miti: lupi mannari, gargoyle, vampiri e addirittura la mandragora. Il demone che guida questi attacchi agli esseri umani porta il nome di Yaldabaoth, e si manifesta sotto le sembianze di una bellissima donna. Fortunatamente non tutto è perduto, e un bellissimo angelo è pronto a scovare e sconfiggere il male che si insinua nella città: Yuko Furusoma è una cacciatrice di demoni che si presenta come Diabolica Hunter ed è dotata di straordinari poteri. Il suo compito è quello di eliminare dalla faccia della Terra ogni manifestazione del male. Le atmosfere cupe e horror del fumetto sono alleggerite dalla presenza della bella protagonista, e non mancano situazioni permeate di una sottile carica erotica che non scade mai nel cattivo gusto. Autore del manga è Kyoshi Haraguchi, ancora sconosciuto ma non per questo meno apprezzabile di suoi colleghi più famosi. Il suo segno è molto dinamico e particolareggiato, ed è abilissimo nel rendere alla perfezione la tensione. Se desiderate leggere questo manga su **Kappa Magazine**, esprimete la vostra preferenza nel questionario di pagina 128. **Hell Madonna vi è consigliato da Andrea Pietroni.**

HAIKARASAN

• Titolo •
HAIKARASAN GA TOORU
(Passa la ragazza alla moda)
• Autore •
WAKI YAMATO
• Anno di pubblicazione •
1977
• Genere •
COMMEDIA
• Pagine •
1500 circa

E perché no?! Forse perché è uno 'shojo manga'? Forse perché è ambientato nel passato? Secondo me sono tutte scuse! Quando un fumetto è bello, lo è e basta. **Haikarasan ga Tooru** (meglio conosciuto in Italia come **Mademoiselle Anne**) è scritto e disegnato da Waki Yamato, un'artista che rappresenta - assieme a Yumiko 'Candy Candy' Igarashi - un vero e proprio culto per le ragazze della mia generazione (ma non solo per loro). La storia narrata in questo manga è complessa, poiché non parla solo d'amore, ma dà al lettore un veritiero quadro storico della vita in Giappone ai primi del '900. L'aspetto che rende più interessante questo titolo è che tutto viene visto attraverso gli occhi di una ragazzina: Benjo Hanamura si trova a vivere in

un periodo di transizione tra il vecchio Giappone ancora feudale e il nuovo, aperto all'Occidente industrializzato. Come tutte le ragazze, frequenta una scuola di buone maniere e come tutte le adolescenti sogna l'arrivo del principe azzurro. Combinare un matrimonio onorevole per Benjo spetta comunque al genitore, che presenta alla ragazza l'affascinante tenente Shinobu! Un angosciante dilemma si profila all'orizzonte: innamorarsi del giovane o tenere fede ai propri principi di libertà? A scegliere per lei ci penserà la guerra contro la Russia, che vedrà arruolato il giovane tenente. Al contrario di quello che si può pensare leggendo queste righe (che riassumono solo il plot iniziale della storia), l'umorismo ha una parte veramente fondamentale nelle vicende di Benjo: assolutamente anticonformista e impulsiva, la ragazza origina involontariamente le situazioni più ridicole che un manga possa descrivere. Se desiderate leggere questo fumetto sulle pagine di **Kappa Magazine**, esprimete la vostra preferenza nel questionario di pagina 128.

Haikarasan Ga Tooru vi è consigliato da Barbara Rossi.

• Titolo •
KAIKISEN
(Stirpe marina)
• Autore •
SATOSHI KON
• Anno di pubblicazione •
1990
• Genere •
FANTASTICO
• Pagine •
206

Le atmosfere fantastiche descritte da Rumiko Takahashi nei suoi celeberrimi **Rumic World** rivivono in questo straordinario volume a fumetti, capace di tenere alta la tensione del lettore dalla prima all'ultima pagina. Satoshi Kon, qui in veste di autore completo, ha come evidente punto di riferimento il maestro Katsuhiro Otomo, soprattutto nella regia della storia (dai ritmi in sintonia con **Akira**) e nel sorprendente uso dei retini. Già dalle prime tavole si è rapiti dal mistero che ruota attorno alle sirene, creature mitologiche viste finalmente in un'accezione materna e positiva, e tanto spazio è rivolto all'introspezione e ai sentimenti. Satoshi Kon (noto anche in Italia per la dolcissima favola natalizia intitolata **Joyful Bell**) mette a confronto tradizione e realtà partendo da un piccolo tempio shintoista, dove è custodito un uovo di sirena, per approdare alla metropoli giapponese. Il protagonista del manga, che vive con il genitore nel luogo sacro, lotta disperatamente perché il progresso non prevalga sulla natura: è sicuro che la preziosa reliquia possa un giorno generare una creatura del mare, sulla cui esistenza non ha dubbi, e non vuole che nessuno se ne impossessi per dubbi fini. Tra grotte inesplorate, acque profonde e miti intramontabili, un fumetto d'autore capace di entusiasmare ogni manga-fan. Se desiderate leggere questo manga sulle pagine di **Kappa Magazine**, esprimete la vostra preferenza nel questionario di pagina 128.

Kaikisen vi è consigliato da Massimiliano De Giovanni.

SHINREI CHOSASHITSU OFFICE REI

• Titolo •
SHINREI CHOSASHITSU OFFICE REI
(Agenzia Investigativa Paranormale Rei)
• Autore •
HIDEKI NONOMURA & SANAE MIYAU
• Anno di pubblicazione •
1995
• Genere •
COMMEDIA/FANTASTICO
• Pagine •
141 (Episodio pilota)

Vivere senza genitori può essere veramente duro, specie per un ragazzo come Yuta, abituato a essere coccolato e seguito in ogni momento della giornata. La vita è dura, ma a volte può riservare alcune sorprese: decidere se queste siano positive o meno, poi, è soggettivo. Poniamo che usciate da un momento critico come quello da cui viene il nostro Yuta, e che un assolato giorno d'estate incontriate in piscina tre veneri celestiali da capogiro. Naturalmente perdereste la testa per loro, e fareste di tutto per attirare la loro attenzione... Pensate all'emozione di tornarvene a casa e trovarle lì che vi aspettano... per dichiararvi subito dopo che sono vostre sorelle! Non vi basta? Perfetto! Allora aggiungiamo al lotto un pizzico di brivido: le tre sorelle (Mirei, Emiru e Rika) hanno continuamente a che fare con la magia, e rispettivamente sono esperte in occultismo occidentale, estremo orientale e medio orientale. Come gestire il tutto senza impazzire? Dare vita a un'agenzia investigativa sul paranormale e rendere proficua un'imbarazzante situazione familiare. Queste sono le premesse del lunghissimo episodio pilota di **Shinrei Chosashitsu Office Rei** che, apparso sulle pagine di "Shonen Magazine" nel novembre del '95, ha mietuto felici vittime fra i lettori giapponesi. I testi di Sanae Miyau (una donna, finalmente!) sono divertenti e coinvolgenti; i disegni di Hideki Nonomura sono morbidi, sensuali e piacevoli: questo "fantastico duo" si preannuncia come una squadra di autori da tenere d'occhio, e il loro **X-Files** alla giapponese merita sicuramente di essere apprezzato anche qui da noi! Se desiderate leggere questo manga su **Kappa Magazine**, barrate la casella corrispondente nel questionario qui a fianco. **Shinrei Chosashitsu Office Rei è consigliato da Andrea Baricordi.**

SCEGLI TU QUALE MANGA LEGGERE SU KAPPA MAGAZINE!

Metti in ordine i quattro titoli proposti dai **Kappa boys** secondo le tue preferenze e spedisci il tuo verdetto a **Punto a Kappa**, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

1° ____________________
2° ____________________
3° ____________________
4° ____________________

Motiva la tua preferenza:
____
____
____

Quale genere narrativo preferisci?
____

Nome: ____________________
Cognome: ____________________
Città: ____________ Età: ________

E ora diamo un'occhiata alla classifica dei manga pubblicati dalla Star Comics: da questo numero, la Top Ten ospita anche gli speciali della collana **Storie di Kappa**, finora latitanti. Essendo ormai undici le uscite mensili della nostra casa editrice, **Mitico** (**Lupin III**) rimane fuori dalla graduatoria di agosto e rappresenta il fanalino di coda dell'intera divisione. Per il resto, nessuna variazione di rilievo: segnaliamo il buon piazzamento di Masakazu Katsura, sesto con **Present from Lemon**, e il successo personale di **Kappa Magazine**, che ha festeggiato i suoi cinquanta numeri battendo il veterano **JoJo**. Cosa succederà con l'avvento di **Dottor Slump & Arale**, **Ken il guerriero**, **Ushio e Tora** e **Lamù**? Lo sapremo presto!

TOP TEN STAR COMICS
Agosto 1996

1 • Dragon Ball 36
2 • Dragon Ball 35
3 • Neverland (Ranma 1/2) 41
4 • Sailor Moon 15
5 • Techno (Cyber Blue) 28
6 • Storie di Kappa (Lemon) 23
7 • Kappa Magazine 50
8 • Action (JoJo) 34
9 • Starlight (City Hunter) 47
10 • Young 27

METAL ARMOR
DragonaR